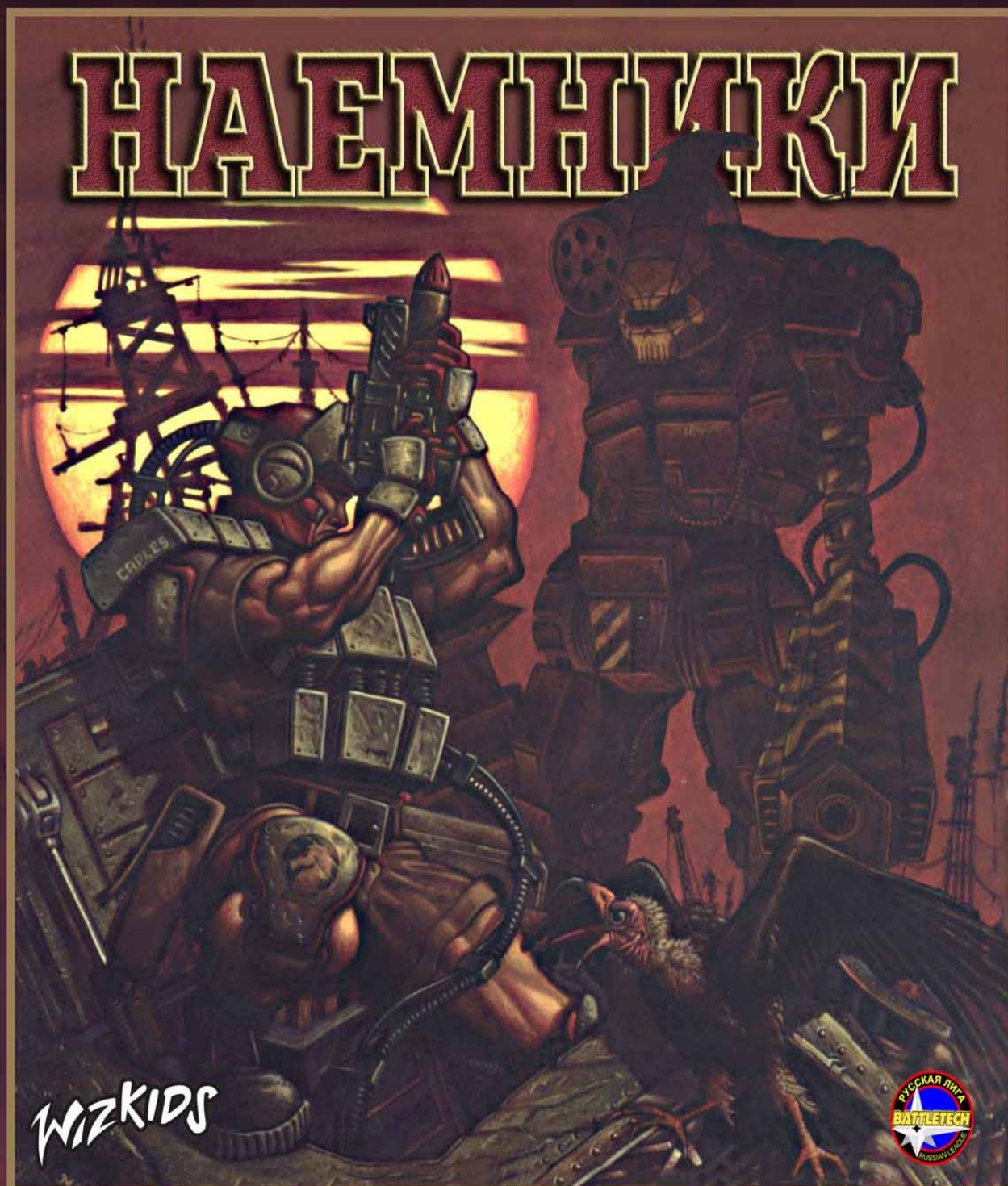


КЛАССИЧЕСКАЯ
ВАТТЛЕТЕШ[®]
★ ПОЛЕВОЕ РУКОВОДСТВО ★



СОДЕРЖАНИЕ

ОДИН ДЕНЬ ИЗ ЖИЗНИ НАЁМНИКА	4
ВВЕДЕНИЕ	5
ПРОФЕССИОНАЛЬНАЯ ВОЕННАЯ СЛУЖБА	6
Наёмники в истории	6
Древние времена	6
Наёмники в Средневековье	7
Наёмники нового времени	7
Заключение	9
Современная жизнь наёмников	9
Мотивации наёмников	9
Профессионализм и кодексы поведения	10
АУТРИЧ	12
Наёмническая система	12
Воинский мир	13
База данных по наёмникам	14
Рейтинг «Драгун»	14
Подготовка	15
Классы ППНА	15
Симуляторная система «Драгун»	15
Открытые учебные полигоны	15
Тещухарский испытательный полигон	16
ЗАНЯТОСТЬ И КОНТРАКТЫ	17
Занятость	17
Рынок труда	17
Наниматели	18
Контракты	20
Типы миссий	20
Контрактные условия и обязательства	22
Пункт чрезвычайных полномочий	24
Нарушение контракта	24
Комиссия по надзору и сотрудничеству с наёмниками	25
МАТЕРИАЛЬНАЯ ЧАСТЬ И ОРГАНИЗАЦИЯ	26
БэтлМехи	26
Организация БэтлМехов	26
Аэрокосмические части	26
Организация аэрокосмических частей	27
Бронетехника	27
Организация бронетехники	27
Пехотные части	28
Техническая поддержка	28
Структура званий и знаки отличия	28
Униформа	30
Парадная униформа	30
Медали и награды	31
«Зуб гончей»	31
«Синяя звезда»	31
«Легион Карсскова»	31
КРАТКИЕ ОПИСАНИЯ НАЁМНЫХ ПОДРАЗДЕЛЕНИЙ	32
Бичи Эйса Дарвина: Естественный отбор	33
Ангелы Аванти: На пути торнадо	34
Мародёры II Барбер: Мир посредством превосходящей огневой мощи	36
Боевая магия: Специалисты технической поддержки	37
Черное знамение: Верхом на лезвии	38
Горцы Блэкстоуна: Корпоративные интересы	39
Иррегуляры Голубой звезды: Наперекор всем препятствиям	40
Легион Бриона: Цена хорошего образования	44
Орда Бронсона: Поклявшиеся отомстить	47
Черные кобры Бурра: Железная воля	48
Канопусские горцы: Изменения вещей	49
21-й Центаврийский Уланский: Лучшие из лучших	50
Багряные крестоносцы: Наследие Нефритового Сокола	52
Диоскуры: Оседлавшие молнию	53
Фурии: Лучшие в плохих ситуациях	54
Легион Смертоносного Грэя: Сила через единение	55
Непоколебимая решимость: Беды войны	58
Берейторы Хансена: Тигр на хвосте	59
Чёрные тузы Ада: Прикрывая ваш тыл	60
Джаггернауты Джейкоба: Амбициям вопреки	62
Гончие Келла: Вне правил	63
Казачи Корсакова: Долг крови	68
Крушители Кристен: Воин Мариков	71
Батальон Линдон: Сила через лишения	72
Панцирная бригада Мелкого Ричарда: Плохие парни полей сражений	73
Синие мундиры Лонгвуда: Ведущие двойную игру	75
Движущийся огонь: Старые пристрастия, новые методы	76
Рейдеры Нархала: Грубая игра	77
Олимпийская пехтура Квинта: В депрессии	78
Рейдеры Рамиля: Обоюдоострое лезвие	79
Крестоносцы Романова: Честь и милосердие	80
Ренегаты Рубинской: Близко и лично	81
Китайские бандиты Смитсона: Упавшие, но не вылетевшие из игры	82
Надёжная поддержка: Обычная война	83
Металлический грохот Шторма: Служа Альянсу	84
4-й Рейнджерский Тау Кита: Заслуженное почтение	85
12-й Веговский Рейнджерский: Служить и защищать	87
Линчеватели Винсона: Порочная репутация	91
Рейнджеры Вако: Цена высокомерия	92
Тарантулы Уоннамейкер: Каменистое начало	93
Гусары Уилсона: Отказываясь умирать	94
Волчьи Драгуны: Бегущие стаей	95
Горцы Вулвертона: Трагедия в двух частях	105
СПИСОК НАЁМНИКОВ	106
ПРАВИЛА	116
Создание сценариев	116
Типы сценариев	116
Выбор мапшитов	118
Создание подразделений	120
Состав сил	120
Привязка Мехов	121
Уровень опыта и навыки	123
Последние штрихи	123
Командование наёмниками	123
Использование правил скрытых боевых единиц	123
Перекрытие возможностей и преимуществ	123
Движение за картой	123
Рейтинги оборудования	124
Краткие справки по подразделениям	124
Подготовка	131
Подготовительное подразделение для наёмников на Аутриче	131
Программа для аэрокосмических пилотов	131
Программа для бронепехоты	132
Программа для БэтлМехов	132
Программа для кавалерии	132
Программа для пехоты	132
Программа техников	133

Тренировочные зоны.....	133
Тецухарский испытательный полигон.....	133
Боевые бронекостюмы наёмников.....	133
Легкий разведывательный бронекостюм «Легиона Смертоносного Грэя» ..	134
СОЗДАНИЕ НАЁМНОГО ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ... 135	
Создание подразделения	135
Процедура.....	135
Бланк подразделения	135
Разрешение конфликтов.....	135
Уровни BattleTech	135
Шаг 1: Создание лидера..... 136	
Биографические данные командира.....	136
Особые преимущества.....	137
Шаг 2: Набор основателей подразделения138	
Вербовка основателей подразделения	138
Специальные рекруты.....	139
Определение сил	139
Шаг 3: Начало вербовки и боевой опыт..... 140	
Организация	140
Начало вербовки	140
Опыт миссий	142
Шаг 4: Приобретение снаряжения	142
Технологический рейтинг подразделения ..	142
Привязка Мехов.....	143
Улучшения и доработка	144
Шаг 5: Покупка шаттлов/прыгунов	144
Шаттлы (DropShip'ы)	144
Прыгуны (JumpShip'ы).....	145
Поиск свободного шаттла	145
Шаг 6: Составление платежной ведомости, затрат на техническое обслуживание и другие нужды..... 146	
Платежная ведомость	146
Обслуживание и поддержка	146
Обслуживающий персонал	147
Шаг 7: Название наёмной команды и установление начального капитала.. 147	
Название	148
Войсковая касса	148
УПРАВЛЕНИЕ НАЁМНЫМ ПОДРАЗДЕЛЕНИЕМ .. 149	
Рейтинг «Драгун»..... 149	
Нахождение рейтинга	149
Контрактные предложения	150
Предложения	150
Наниматель.....	151
Миссия.....	151
Переговоры по контракту	151
Система заключения сделки	152
Итоговая оплата	156
Миссии..... 156	
Приготовление	157
Транспортировка	157
Сама работа	157
Обслуживание..... 157	
Поддержание технической исправности.....	157
Поломки	157
Специализация подразделения..... 159	
Преимущества подразделения	159
АЛФАВИТНЫЙ УКАЗАТЕЛЬ	160



СОЗДАТЕЛИ

Автор

Лорен Л. Коулман

Разработка проекта

Брайан Нистул

Помощник разработчика

Рэндал Н. Биллс

Редактор проекта

Роберт Круз

Диана Пайрон-Джелман

Разработчик линии BattleTech

Брайан Нистул

Редколлегия

Главный редактор

Донна Ипполито

Заведующий редакцией

Шэрон Тёрнер-Мулвихилл

Помощники редакторов

Диана Пайрон-Джелман

Роберт Круз

Производственный штат

Художественный директор

Джим Нельсон

Помощник художественного директора

Джоэль Биске

Оформление обложки

Мэтт Уилсон

Черно-белые иллюстрации

Том Бакса

Джоэль Биске

Джон Брайдгрум

Джефф Лобенштайн

Фрэд Хупер

Скотт Джеймс

Ларри Макдугалл

Майк Нельсен

Роджер Петерсон

Лостон Уоллэйс

Размещение

Джон Брайдгрум

Секция цветных изображений

Лиз Дэнфорт

Майк Джексон

Дэйв Мартин

Марк Цуг

Штат перевода

Переводчики

Семён «Simon-Phoenix» Падерин (с.1-40)

Павел «Dinus» Власов (с.41-185)

Редактор и верстальщик, надписи к рисункам

Ярослав «Duke» Ненашев

Обложка

Андрей «AshTree» Кувшинов

Автор хотел бы поблагодарить следующих людей за их помощь:

Хезера Джоя Коулмана, Талона ЛяРона Коулмана и Коннера Риса Монро Коулмана за различные степени воодушевления и поддержки.

Кейт А. Майк за действия в качестве моего главного резонансного щита.

Матта Диллаханти и Тима Туусли, сообща оберегавших мой компьютер.

Рэя Сайнца, гурзу **BattleTech**.

Расселла и Бобби Лавдзев, помогавших удерживать всю группу вместе.

Аллена и Эми Маттилу за часы, проведенные за игрой в **BattleTech**.

Брайена Нистула и штат корпорации FASA, проделавших великую работу над последним Полевым Руководством, и я смею предполагать, что эта работа будет продолжена и в будущем.

Майка Стакпола за его обзор «Гончих Келла» и новую систему создания наёмного подразделения, да и также вообще за поддержку.

Криса Хартфорда, принявшего вызов и помогавшего создавать Полевое Руководство: Лига Свободных Миров и за его вклад в базу данных по наёмникам.

Хью Брауна мл. и Скотта Джонсона за вклад в базу данных по наёмникам.

Грега Гордона и Кристофера Кубасика, которых я мог обвинить во всём, что угодно только потому, что мне этого хотелось.

При составлении данного Полевого Руководства были использованы следующие первоисточники корпорации FASA и новеллы:

Справочник наёмника (Дж.Эндрю Кейт, Бой Ф.Петерсен мл., Дэйл Л.Кемпер и Энтони Прайор). **Справочник наёмника: 3055 год** (Стефан И.Матис, Брент Картер, Боб Чаретта, Том Грессман, Майк Стакпол, Блэйн Парду, Джим Лонг, Кристина Маклэй и Джин Марсиль). **Полевое Руководство: Синдикат Драконов** (Лорен Л.Коулман). **Полевое Руководство: Лига Свободных Миров** (Крис Хартфорд).

Исторический материал: **Дом Дэвиона** (Бой Ф.Петерсен мл., С.Р.Грин, Дж.Эндрю Кейт), **Дом Куриты** (Бой Ф.Петерсен мл., Тара Гэллагер, Тодд Хюттель, Донна Ипполито, Джон Тейзен, Роберт Уэллс), **Дом Штайнера** (Бой Ф.Петерсен мл.), **Дом Ляо** (Рик Дэвид Стюарт) и **Дом Марика** (Ричард К.Мейер, Уолтер Х.Хант, С.Р.Грин).

Новеллы: **Волки на границе** и **Волчья стая** Роберта Черрита; **Сага о «Легионе Смертоносного Грэя»**, **Тактика долга** и **Операция «Экскалибур»** Уильяма Х.Кейта мл. и различные работы Майка Стакпола: серия **Воин** и серия **Кровь Керенских: Естественный отбор. Цена риска. Рождённый для войны. Опасные намерения** и **Смертоносный завет**.

Издание исправленное, 1999 год

BATTLETECH®, MECH®, BATTLEMECH® и MECHWARRIOR® являются зарегистрированными торговыми марками корпорации FASA. BATTLETECH FIELD MANUAL: MERCENARIES™ является торговой маркой корпорации FASA. Copyright© 1997 FASA Corporation. Все права зарегистрированы. Отпечатано в России.

Опубликовано корпорацией FASA
1100 W. Cermak Road • Suite B305
Chicago, IL 60608

Корпорация FASA доступна на America OnLine (E-mail - FASALou (Earthdown), FASALInfo (общая информация, Shadowrun, BattleTech) или FASA Art (комментарии по изображениям)) в разделе Online Gaming (пароль "Gaming"). Через Интернет используйте <AOL Account Name>@AOL.COM, но пожалуйста, без листинга или серверной подписки. Спасибо!

Посетите наш сайт во всемирной паутине: <http://www.FASA.com>

ОДИН ДЕНЬ ИЗ ЖИЗНИ НАЁМНИКА

Победитель, неся светло-синие цвета Денебольской ММС, уверенно шагал к центру разведывательного копья наёмников. Более быстрые БэтлМехи наёмников разорвали строй и начали окружать *Победителя*, осторожно следя за мощной винтовка Гаусса этого штурмового Меха. *Дженнер* подошел слишком близко к *Победителю* и поймал оружейный залп, который сокрушил то, что было его правой рукой, лишившись половины своей лазерной огневой мощи. *Победитель* начал разворачиваться вправо, поднимая правую руку с орудием Гаусса в сторону убегающих Мехов.

На расстоянии четырехсот метров Маркус ДжииАванти судорожно сжимал рукоятки на панели управления своего *CES-3R Цезаря*, пока не осознал, что может их сломать. Сетка прицеливания *Цезаря* окрасилась тёмно-золотым цветом захвата цели на вражеском *Викторе*, но командир наёмников не стал стрелять; винтовка Гаусса *Цезаря* не нанесла бы сильных повреждений штурмовой машине, если он не сумеет попасть в лёгкую тыловую броню *Победителя*. *Победитель* продолжал поворачиваться под внимательным взглядом *Цезаря*, и ДжииАванти глубоко дышал, выжидая момента, чтобы вскрыть спину Меха.

Шальной заряд ПИИ с дальнего северного конца поля боя почти лишил ДжииАванти благоприятной возможности. Поток энергии угодил в левую ногу его *Цезаря*, и к земле устремились потоки расплавленной брони. Поборов инстинктивный порыв развернуть Меха и подставить невидимому врагу свежую броню, он оставил *Цезаря* стоять лицом к *Победителю*. Наконец, вражеский штурмовой Мех завершил свой поворот. ДжииАванти ударил по правому пусковому триггеру *Цезаря*, посылая 250-фунтовый ферроникелевый снаряд Гаусса в *Победителя*. Снаряд взломал спину штурмовой машины. *Победитель* неистово задрожал и упал, его массивный гироскоп пришел в полную негодность.

Подобно волкам, нападающим на раненого медведя, маленькие Мехи наёмников развернулись и открыли шквальный лазерный огонь по упавшему *Победителю*, в то время как ДжииАванти подходил ближе. Разведчики уже закончили и начали отходить вправо, когда Ки-Линн, офицер связи «Ангелов», подключилась по частному каналу к командиру наёмников.

"Копьё «Херувимы» выражает свою признательность, Ангел-1, - спокойно сказала она. ДжииАванти восхищался способностью Ки всегда контролировать свой голос – результат воспитания в Синдикате, что и сделало её таким успешным офицером связи. – Карлин сообщает, что они двинулись на север, чтобы поддержать наш фланг".

Оставаясь над поверженным *Победителем*, ДжииАванти повернул своего Меха к денебольскому *Крестоносцу*, находящемуся на расстоянии шести сотен метров. Он послал поток энергии из ПИИ на правой руке *Цезаря* в *Крестоносца*, пытаясь убедить вражеского МехВоина держаться на расстоянии. Бортовая система индикации *Цезаря* выделила *Феникса-Ястреба* Карлин, ведущего лёгкие Мехи на север.

"На сколько там всё плохо?" – спросил он, готовясь к худшему. «Гренадёры Густафсон», рота новичков, находилась на северном фланге «Ангелов», и вражеские Мехи подошли достаточно близко, чтобы достать их из ПИИ. Это не сулило ничего хорошего.

"Разбиты вдребезги, - ответила Ки. – В их сообщениях полная неразбериха – панические рапорты вперемешку с противоречивыми приказами отступить на юг или восток".

Крестоносец не послушался "совета". Он ринулся вперёд, развернувшись к редким деревьям. Прежде, чем он смог воспользоваться прикрытием, ДжииАванти поразил его вторым зарядом ПИИ, который испарил более половины брони с его правой стороны груди. Хороший выстрел, учитывая дальность и скорость *Крестоносца*, но вражеский Мех всё же смог занять выгодный ландшафт. Хуже было то, что сенсоры *Цезаря* засекли *Ориона* и второго *Победителя*,двигающихся на помощь *Крестоносцу*. ДжииАванти мысленно перебрал несколько возможных стратегий и их вероятные исходы – ни одна из них ему не нравилась. Текущие повреждения «Ангелов Аванти» можно было свести к потерям в броне, но попытка проложить себе путь через такое сильное сопротивление с сомнительным положением на фланге может стоить им машин и воинов – ни тем, ни другим жертвовать он не желал.

"Сигнал к сбору, Гарп, – произнес он по каналу с Ки-Линн. – Мы нанесли им повреждения, возможно столь же сильные, какие они нанесли роте Густафсон. На сегодня хватит. Стандартный сбор трофеев и порядок действий".

В то время, пока Ки подтверждала его распоряжения, Маркус склонил своего *Цезаря* над *Победителем* и сжал его правую руку в левой руке своего БэтлМеха. Короткие заряды средних лазеров *Цезаря* впились в плечо штурмовой машины, разрушая крепления. Вывихнув механизм, он выдернул всю руку с установленной на ней винтовкой Гаусса. Когда он закончил, Ки вернулась с большим количеством новостей.

"Герцогиня Густафсон подтверждает ваше решение отступить. Она посылает резервную роту, чтобы поддержать северный фланг, и приказала, чтобы оставшиеся в живых соединились с резервной группой, несмотря на заключение Карлин о том, что враг полностью контролирует территорию".

Маркус понял, что случилось. Герцогиня отдала приказ, который приведёт лишь к ещё большим потерям. "И?" – спросил он, так как Ки ожидала его ответа.

"Двое из её воинов уже связались с Карлин. Они просят разрешения остаться с «Ангелами»".

Это был не первый раз, когда «Ангелы» принимали отбившихся от своих частей, и, похоже, не последний. Маркус глубоко вздохнул. Принять их или оставить на верную погибель в результате некомпетентных приказов – собственно, выбора не было. "Пусть Карлин включит их в свои силы на нашем фланге. – Он урегулирует это с герцогиней позже. – Убедитесь, чтобы каждый из них прихватил какие-нибудь трофеи. Это будет долгой кампанией".

ВВЕДЕНИЕ

После издания **Полевого Руководства: Синдикат Драконов**, генерал Мэйв Вульф предложила, чтобы «Волчьи Драгуны» составили и издали подобную книгу, посвященную наёмным подразделениям Внутренней Сферы. Такой материал, как доказывала генерал Вульф, поможет ознакомить потенциальных нанимателей с индустрией наёмников и доступными подразделениями, а также поможет развить конкуренцию среди наёмных подразделений – содействуя, тем самым, профессиональному поведению и развитию профессиональной этики среди всех наёмных команд. Однако командующий Джейми Вульф высказал озабоченность тем, что подобное издание может быть интерпретировано Синдикатом как попытка «Драгун» принизить то, что является – по его словам – *деятельным и проницательным ходом* со стороны Теодора Куриты. В итоге совет «Драгун» отложил обсуждение предложения генерала, пока оперативники «Вульфнета» не подтвердили существование **Полевого Руководства: Лига Свободных Миров**. Почти сразу же Джейми Вульф приказал «Вульфнету» начать составление **Полевого Руководства: Наёмники**.

Как и было предложено генералом Вульф, **Полевое Руководство: Наёмники** нацелено на достижение двух главных целей. Во-первых, руководство познакомит потенциальных нанимателей с наёмными командами Внутренней Сферы и наёмной индустрией вообще. Во-вторых, руководство будет содействовать стандартизации норм профессионализма среди наёмных подразделений. Чтобы достичь этих целей, **Полевое Руководство** разделено на следующие разделы: **Профессиональная военная служба, Аутрич, Занятость и контракты, Материальная часть и организация** и **Краткое описание наёмных подразделений**.

Раздел **Профессиональная военная служба** предлагает вашему вниманию облик наёмного солдата в истории и обсуждение проблем, стоящих перед наёмными командами в 31-м столетии. Раздел **Аутрич** даёт подробное описание мира Аутрич, центра наёмников Внутренней Сферы. Эта секция включает в себя подробные сведения об этом Воинском Море, в том числе и о столичном городе Гарлех и Зале Найма. Секция **Занятость и контракты** описывает различные типы миссий и виды деятельности по обычным контрактам, резюмирует текущий рынок труда для наёмников во Внутренней Сфере и на Периферии, и кратко описывает Комиссию по надзору и сотрудничеству с наёмниками. Следующая секция, **Материальная часть и организация**, описывает организацию и использование различных родов войск, доступных современным наёмным командам, таких, как БэтлМехи, аэрокосмические силы, бронетехника, пехота и обслуживающие команды. Также в этом разделе описаны типичная структура званий наёмников и несколько хорошо известных наград.

Наконец, раздел **Краткие описания наёмных подразделений** являет собой выписки из реальной базы данных по боевым подразделениям, содержащейся на Аутриче. База данных содержит сведения о более чем 40 различных наёмных подразделениях. Каждое описание содержит историю подразделения, командную систему, имеющиеся силы и организацию, принятую тактику, специализацию, состав, квалификацию и рейтинг лояльности.



Исследуя при создании этого руководства историю и военную тактику некоторых подразделений, «Вульфнет» до предела загрузила свой персонал и ресурсы. Только теперь, просмотрев окончательный вид того, что мы создали, мы полностью поняли потенциальную выгоду этого Руководства для тех, кто подойдёт к его изучению с благоразумием и с позиций понимания.

Мы можем лишь надеяться, что оно будет использоваться с этих позиций.

Майор Миши Нокецуна, «Вульфнет»
1 октября 3059 года



ПРОФЕССИОНАЛЬНАЯ ВОЕННАЯ СЛУЖБА

Слушай, ты, вошь машинная. Мой брат и я нанимаем воинов, не навязываясь бродягам, которые полагают, что в «Гончих Келла» будет сплошной отпуск и отдых. Ты можешь присоединиться и быть частью чего-то большого, или можешь сидеть здесь и говорить другим, что мог быть «Гончим Келла».

Полковник Морган Келл, командующий «Гончих Келла», Галатея, 28 октября 3010 года

Традиционно головидео изображает наёмников или как самых лучших, или как самых худших солдат, которых только можно найти. Один стереотип изображает наёмников как жадных вояк, продающих свою верность и нравственность – то небольшое, что они из этого имеют – тому, кто предлагает наивысшую цену. Как правило, наёмники такого типа изображаются как трусливые бойцы, которые нарушают закон белого флага и используют другую постыдную тактику на поле боя, а также как нарушители спокойствия, которые пьют, нарушают законы и выказывают абсолютное пренебрежение к личной гигиене, когда не воюют.

Второй стереотип изображает наёмников как идеальных воинов, которые сражаются с честью и удивительным мастерством. Наёмники этого типа всегда имеют лучшее снаряжение и возглавляются непогрешимыми лидерами. Они постоянно общаются с королевскими семьями Внутренней Сферы, завоевывают себе дворянские титулы и планетарные феодалы, и между делом умудряются спасти какое-нибудь Наследное Государство, или два.

Однако жизнь настоящего наёмника лежит где-то посередине между этими двумя крайностями.

НАЁМНИКИ В ИСТОРИИ

Наёмники существуют с тех пор, как возникли организованные военные действия. Они внесли существенный вклад в развитие военного искусства и, как следствие, в развитие человеческой цивилизации в целом. Наёмники были ответственны за некоторые из наиболее поразительных исторических побед и позорных поражений, которые стали причиной совершенно различной и постоянно меняющейся репутации профессионального солдата в течение тысячелетий. Простой обзор истории наёмников показывает, что существование наёмников неизбежно и, время от времени, необходимо.

ДРЕВНИЕ ВРЕМЕНА

Первое известное использование наёмных сил относится к 1500 году до н.э., когда египтяне древней Терры формировали армии, вербуя горожан и иностранных воинов. Фараон Рамзес II, сильнейший правитель Египта, командовал войском численностью в 20 тысяч человек, более половины которых были наёмными солдатами. Чаще всего подобные иностранные наёмники оплачивались из награбленного у врага имущества и иногда – традиция, которая сохранилась и по сей день, – предоставлением земельной собственности. Древние истории также упоминают о наёмных поселениях, ставших настолько сильными и своенравными, что фараоны с трудом ими управляли – проблема, которую многие современные правители испытывают со своими собственными наёмными войсками.

Но решающее влияние наёмников на Древний Мир лучше всего иллюстрируется, вероятно, историческими записями о карфагенских наёмных армиях в период Пунических войн (264 - 146 до н.э.). Хотя римское войско из лояльных граждан превосходило силы Карфагена, карфагенские наёмники показали себя опасными противниками. В время 1-й Пунической войны наёмная армия смогла поставить под угрозу захвата сам Рим и, в то же самое время, защищала свою собственность от посягательств римских легионов в течение более 20-и лет – подвиг, отражением которого в наше время является долгое противостояние «Волчьих Драгун» армиям Синдиката Драконов в течение 4-й Наследной войны. И, подобно наёмникам во все времена, войска Карфагена проявляли склонность к нетрадиционной тактике, доказательством чему являлось широкое использование кавалерии и слонов по предложению греческого наёмного капитана Ксантиппа.

НАЁМНИКИ В СРЕДНЕВЕКОВЬЕ

Расцвет феодализма в Средневековье создал постоянный спрос на подготовленных солдат, поскольку феодалы регулярно нанимали наёмников для пополнения своих армий, а торговцы нанимали наёмников для своей защиты – аналогичным образом лидеры Великих Домов и современные торговцы используют наёмников и сегодня. Лучших из этих наёмных солдат часто называли *странствующими рыцарями* за их преданность рыцарским традициям и кодексу воинской чести, а также за отсутствие формального хозяина. Другие были немногим лучше разбойников, нанимались на короткий период и чаще всего использовались как пушечное мясо.

Со временем наёмники стали объединяться в "вольные компании" и нанимались всем подразделением. Как и в случае с отдельными наёмниками, профессионализм этих подразделений сильно варьировался. И хотя элитные наёмные подразделения пользовались высоким спросом, число ненадёжных объединений быстро росло. Этим подразделениям не доставало верности, они постоянно отказывались от своих обязанностей или меняли сторону конфликта всякий раз, когда им это было выгодно. Такие действия привели к осмеянию всех профессиональных солдат, обусловив плохую репутацию репутации наёмников во все времена. Такая репутация, а также изменения в политических и экономических реалиях, привела к сильному падению значимости наёмников.

НАЁМНИКИ НОВОГО ВРЕМЕНИ

Наёмники начали восстанавливать свою значимость в ведении боевых действий в течение 2-й половины 23-го столетия, когда возрождение феодальной системы, а также межзвёздные исследования и колонизация планет привели к росту спроса на обученных солдат. Известные своей гибкостью и готовностью идти на большой риск, наёмники стали высоко цениться появляющимися государствами Внутренней Сферы, которые обычно использовали их как передовые войска в сотнях малых войн за пограничные планеты.

Даже во время относительного мира, который последовал за так называемой Войной за Воссоединение, государства-члены Звёздной Лиги продолжали бороться друг с другом в "скрытых войнах" – и наёмники оказались идеальным оружием для таких конфликтов. Как независимые

подразделения, группы наёмников оказались важными военными активами для государств Звёздной Лиги, а также позволили им избежать затрат на содержание больших постоянных армий. В это время некоторые наниматели начали сдавать в аренду своим наёмникам БэтлМехи. Некоторые Дома даже создавали наёмные команды из своих собственных подразделений. Несколько таких подразделений в конечном счете потеряли связь со своим родным Домом и превратились в абсолютных наёмников. Таким образом, некоторое количество БэтлМехов перешло в распоряжение наёмников.

Тем не менее наёмные команды БэтлМехов оставались крайне редким явлением среди тысяч населённых систем. Возможно, такое положение вещей и сохранилось бы, если бы не два экстраординарных и трагических события, которые создали избыток наёмных команд и ввергли Внутреннюю Сферу в эпоху войн, – Гражданская война Амариса и Исход Керенского.

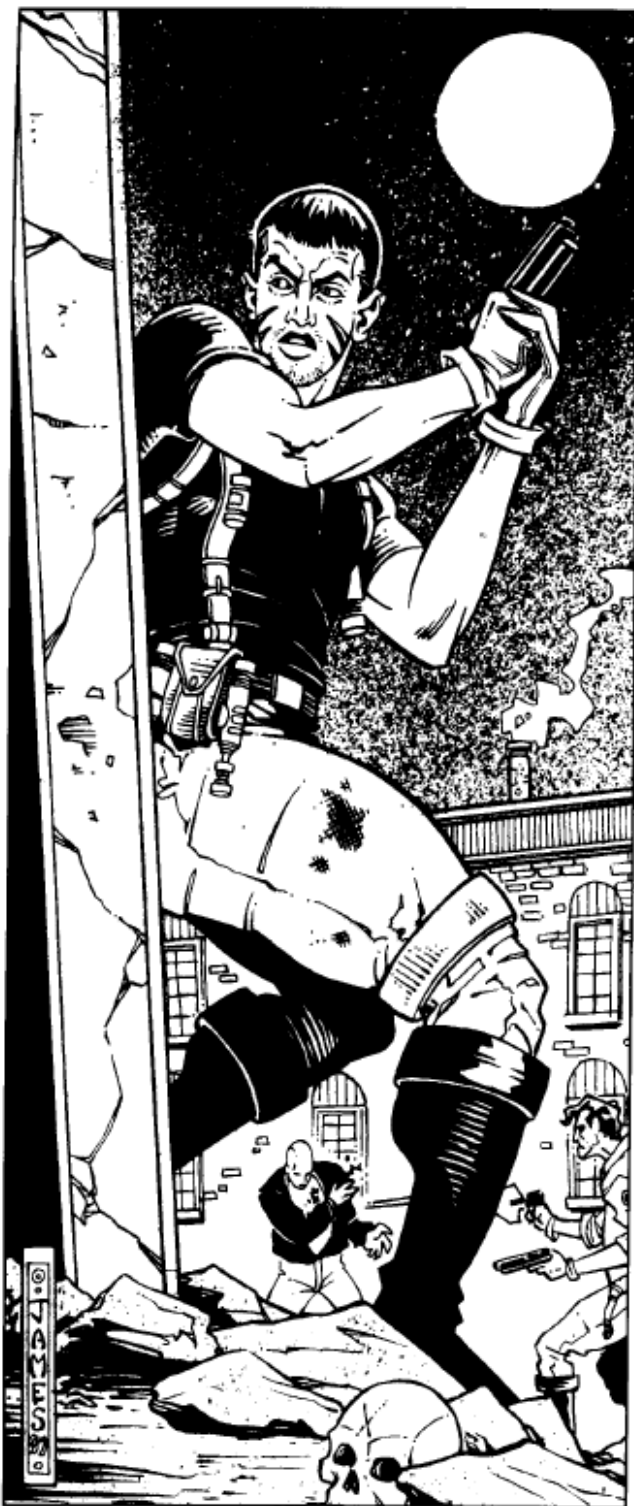
Гражданская война и Исход

В 2766 году Стефан Амарис из Республики Краевых Миров убил Первого Лорда Ричарда Камерона, сыграв похоронный звон по Звёздной Лиге и вызвав Гражданскую войну Амариса. Эта война бушевала в течение 12 изнурительных лет, в течение которых Силы обороны Звёздной Лиги, под руководством генерала Александра Керенского, сумел сокрушать войско Амариса. Остатки сил Амариса, рассеявшиеся по всей Внутренней Сфере и Периферии, стали первыми наёмными формированиями, имеющими в наличии существенное количество БэтлМехов. Однако эти "подразделения Амариса" отличались низким уровнем морали и ещё более низким уровнем нравственности и совершали зверские и непрофессиональные действия, например, нападали на гражданское население, что в итоге привело к антинаёмническим настроениям.

В течение последующих нескольких лет Керенский пытался удержать Звёздную Лигу вместе. Но лидеры государств-членов Лиги, каждый из которых желал занять трон Звёздной Лиги и расширить сферу влияния своего собственного королевства, требовали его отставки. Разочарованный политическими махинациями и недальновидностью лордов Великих Домов, в 2784 году Керенский увел 80% СОЗЛ в Исход из Внутренней Сферы в неизвестную область пространства.

Исход имел два важных последствия. Во-первых, он лишил подразделения СОЗЛ, которые остались во Внутренней Сфере, высшего командования или очевидных путей действия. Как останки армии Амариса до них, эти подразделения стали наёмниками и нанимались на службу к правящим Домам Внутренней Сферы. Они имели самое лучшее снаряжение, большой опыт и историю благородной службы Внутренней Сфере. Некоторые из них, как «Лёгкая Кавалерия Эридана», существуют и по сей день.

Но, возможно, важнее всего то, что Исход убрал последнее сильное препятствие между лордами Домов и желанным троном Звёздной Лиги. В 2786 году Минору Курита из Синдиката Драконов объявил себя Первым Лордом Звёздной Лиги только затем, чтобы сразу же быть оспоренным другими четырьмя лордами. За несколько месяцев война вспыхнула между бывшими государствами-членами Звёздной Лиги, обеспечив все наёмные команды работой на долгое время.



Наследные войны

В течение 1-й и 2-й Наследных войн (2787-2821 гг., 2830-2864 гг.) армии государств Внутренней Сферы бросались друг на друга подобно бешеным волкам. В своем стремлении доминировать над соседями, лидеры Великих Домов фактически игнорировали Аресские конвенции о ведении войны, а также и здравый смысл. Их колоссальные сражения лишили жизни сотни миллионов невинных граждан, разрушили целые отрасли промышленности и уничтожили технологические достижения предыдущих столетий.

Как ни странно, именно наёмные команды - подобно «Берейторам Хансена» и 21-му

Центаврийскому Уланскому - более всех остальных пытались сохранить благородное военное поведение. Понимая, что их текущее состояние непостоянно, наёмники возобновили древнюю практику разрешать побежденному противнику сдаться и освободиться после уплаты откупа, что позволило избежать битв до полного уничтожения, которые приводили к истощению обеих сторон. Наёмные команды также стали обеспечивать безопасность как свою, так и их нанимателей, внося в контракты пункты, позволяющие им отказаться от любого задания, напрямую нарушающего Аресские конвенции.

В течение 3-й Наследной войны значимость и влияние наёмников продолжали расти. Фактически почти все Великие Дома и государства Периферии приняли правила *Благородной войны* - боевой кодекс поведения, основанный на Аресских конвенциях и действиях наёмников в первых двух Наследных войнах. К тому же наёмные подразделения оказались весьма подготовленными к условиям экономического упадка, созданным потерей технологии и торговли в обитаемой части Вселенной. Подобные условия сильно ограничивали возможности обычных войск вести боевые действия, тем самым повышая значимость наёмных команд.

Наёмники продолжали играть заметную роль и в течение 4-й Наследной войны (3028-3030 гг.). В течение этого конфликта границы Внутренней Сферы изменялись гораздо значительнее, нежели в трех предыдущих войнах вместе взятых, обеспечив наёмные подразделения работой. Например, на капелланской границе Федеративных Солнц принц Ганс Дэвион полагался на наёмников почти также, как и на войска своего Дома. Наёмные подразделения, например, «Иррегуляры Голубой звезды» и 12-й Веговский Рейнджерский, следовали впереди, отвоевывая большие территории Ляо для своих дэвионовских нанимателей. Не менее занятыми были наёмники и на лиранско-куритянском фронте, где они захватили или помогали в захвате 11 из 53-х миров, отнятых у Синдиката Драконов. Элитный «Легион Смертоносного Грэя», который был почти уничтожен как раз перед войной, предоставил НАИН Дома Дэвиона бесценные данные эпохи Звёздной Лиги. А полк «Гончие Келла», возродившийся с возвращением Моргана Келла, рвался вперёд, чтобы одолеть элитное подразделение Дома Куриты - «Гениоша». Но героем дня, без сомнения, было знаменитое наёмное подразделение, известное как «Волчьи Драгуны», командующий которых вызвал ярость Синдиката Драконов, отправив свои войска на границу Дэвиона и Куриты. Враждебные отношения уже существовали между координатором Синдиката Драконов Такаши Куритой и командующий «Драгун» Джейми Вульфом, доказательством чего стал оскорбительный вызов Вульфом, адресованный Такаши Курите на свадьбе лиранского архонта Мелиссы Штайнер и Ганса Дэвиона, а также последовавший за этим эдикт Такаши "Смерть наёмникам".

В итоге провокация Вульфа вызвала взрыв негодования в Синдикате и началась война. Хотя остальная часть дэвионовского фронта осталась почти незащищенной, навязчивая идея Такаши уничтожить «Драгун» не дала ему воспользоваться этим преимуществом. Яростные атаки Синдиката стоили Джейми Вульфу почти всего подразделения, но «Драгуны» сумели удержать линию фронта с куритянскими войсками и, тем самым, обеспечить невероятные успехи Дома Дэвиона по сравнению с Домом Ляо. В конце войны, приняв во внимание самопожертвование «Драгун» и их мастерство, Дэвион передал этому подразделению планету Аутрич (Outreach).

Вторжение Кланов

Превосходя даже впечатляющие заслуги наёмных подразделений в течение Наследных войн, значимость действий наёмников в течение вторжения Кланов в истории человечества ни с чем не сравнимы.

Как мы все прекрасно знаем, наёмники и регулярные войска не могли противостоять Кланам в течение начального периода вторжения, и покорение всей Внутренней Сферы, казалось, было неизбежно. Но затем наёмное подразделение - Грейсон Карлайл и его «Легион Смертоносного Грэя» - показали, что Кланов можно победить, пустив кровь Нефритовым Соколам на Судетах и нанеся им оглушительное поражение на Пандоре. После этого на передний план вышли «Волчьи Драгуны», созвав правителей Внутренней Сферы на Аутриче. Там Джейми Вульф объявил о происхождении «Драгун» - это было подразделение Клана Волка, отправленное на защиту Внутренней Сферы и обучение лидеров Великих Домов тактике Кланов, которой обучались и Дэвион, и Курита для использования против Кланов. Наконец, позже «Драгуны» и «Гончие Келла» стояли в одном строю со своими прежними злейшими врагами, ОВСД, защищая столицу Синдиката Люсьен от Кланов Дымчатого Ягуара и Нова Кота.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Несомненно, наёмники имели значительное влияние - негативное и позитивное - на ход военных действий и истории. И, принимая во внимание тот факт, что текущая сила всех известных наёмных подразделений эквивалентна силе армии любого Великого Дома, кажется весьма вероятным то, что наёмники продолжат играть весомую роль в будущем цивилизации. Однако, ещё предстоит увидеть, что принесет с собой следующая война, и как на это отреагируют наёмные подразделения.

СОВРЕМЕННАЯ ЖИЗНЬ НАЁМНИКОВ

Несмотря на долгую историю наёмной торговли, большинство людей, включая нанимателей, к сожалению, остаются по-прежнему неосведомлёнными о силах, мотивирующих наёмные подразделения, повседневные дела действующих наёмных подразделений, высокий уровень профессионализма, выражаемого различными подразделениями, а также различное отношение нанимателей и гражданских к наёмным подразделениям.

МОТИВАЦИЯ НАЁМНИКОВ

Вопреки популярному мнению, большинство солдат становятся наёмниками не из-за финансовых причин. Потенциал денежного обогащения, бесспорно, существует, что иллюстрируется успехом подразделений вроде «Гончих Келла» и «Легиона Смертоносного Грэя». Тем не менее, рискованные финансовые сделки и множество других ухищрений дают гораздо большую вероятность получить прибыль, нежели наёмные контракты, даже без риска сражения. Как и в любом другом бизнесе, большинство новых наёмных команд будут терпеть неудачу. Только глупый или отчаявшийся человек может поверить, что формирование наёмного подразделения даст ему возможность легко разбогатеть.

Так что же приводит воинов в частный сектор? В большинстве случаев это – соблазн свободы.

ЦИФРЫ НЕ ЛГУТ

Для тех личностей, которые до сих пор верят, что карьера наёмника является легким путем к богатству, журнал «Деловой адвокат Нового Авалона» предоставил следующие данные:

- Новая наёмная команда создается каждые 1.65 стандартных терранских суток.
- Более 40% от всех неоперившихся наёмных команд будут уничтожены в сражении или расформированы из-за банкротства в течение полугода после образования. Более 60% новых подразделений будут уничтожены или расформированы в течение года после образования.
- Средний доход МехВоина в кредитоспособной наёмной команде составляет 750 С-банкнот за 2 недели - это средний заработок обычного гражданина Внутренней Сферы.
- В 87% случаев воин-наёмник погибает в сражении в течении 10 лет.

РАБОТА НОМЕР ОДИН: ДОБЫЧА ДЕНЕГ

Как и в любом бизнесе, наёмная команда должна зарабатывать достаточно, чтобы содержать свой персонал и оплачивать долги. Хотя управление финансами обычно содержит в себе мало привлекательного для обычного командира наёмников, это, пожалуй, его наиболее важная работа. Наёмное подразделение, которое будет не в состоянии зарабатывать деньги, не сможет выжить, независимо от того, насколько квалифицированы его МехВоины или ярка его история.

Помимо жалования воинам, наёмная команда должна нанять техников и управленческий аппарат, закупить запчасти и провиант, а также время от времени нанимать транспорт. Командиры наёмников, лишённые пронзительного делового чувства, в итоге могут обнаружить, что их подразделения обограны кредиторами, жуликоватыми торговцами или находчивыми посредниками Домов прежде, чем вообще смогут вступить в бой.

Рассмотрев эти факты, озабоченность большинства наёмников деньгами понятна. Однако большинство людей не тратят время на рассмотрение фактов; они по привычке полагают, что наёмники поклоняются только деньгам, их нравственность и честь всегда продаются. Посмотрите, как общественность реагирует, когда Великий Дом прекращает платить регулярным войскам, и эти части поднимают восстание, атакуя собственное правительство или совершая несанкционированные рейды на врага, чтобы обеспечить себя средствами к существованию.

Такие события происходят внутри каждого Наследного Государства чаще, нежели военные власти это признают, и большинство людей признают эти бунты оправданными. В конце концов, жизни этих воинов часто зависят от готовности их подразделения, и многие из них также стараются содержать свои семьи. Однако наёмные подразделения, действующие тем же самым образом, автоматически получают ярлык предателей и ненадежных.

АРЕССКИЕ КОНВЕНЦИИ: ЦИВИЛИЗОВАННЫЕ МЕТОДЫ ВЕДЕНИЯ ВОЙНЫ

В 2412 году официальная комиссия подтвердила, что одно единственное неконтролируемое сражение между Лигой Свободных Миров и Конфедерацией Капеллы привело к 78% жертв среди гражданского населения. Такое шокирующее количество жертв среди мирного населения пробудило историческое желание ограничить разрушительную мощь войны и её катастрофическое воздействие на общество вообще: появились Аресские конвенции. Состоящие из более чем 320 страниц, Аресские конвенции определяли для лидеров Внутренней Сферы рамки приемлемого ведения цивилизованной войны.

Параграфы I и VI запрещали использование химического, биологического и радиоактивного оружия, обращая внимание на тот факт, что такое оружие убивает всех без разбора. Единственным исключением было использование узконаправленных ядерных ударов по военным целям в космосе. Позже, когда потеря всех WarShip'ов и критическое положение с "прыгунами" угрожали полным прекращением межзвёздных путешествий, это исключение было аннулировано взаимным согласием всех сторон.

Параграф II ограничивал орбитальную бомбардировку планет, позволяя только тактические удары по военным целям вдали от населённых гражданских объектов. Вскоре, однако, отсутствие WarShip'ов во Внутренней Сфере сделало ненужным это ограничение.

Параграфы III и IV устанавливали правила капитуляции, обращения с пленными, а также правила безопасного прохода. Белый флаг с красной буквой "S" был официально принят как универсальный знак капитуляции, и конвенции гарантировали сдающимся войскам достойное обращение и – после соответствующей компенсации в пользу победившей стороны – репатриацию. Также конвенции ограничивали действия сторон под красной буквой "S" до невраждебной активности и запрещали им проводить какие-либо операции против вражеских сил, помимо гуманитарной помощи.

Соблазн свободы

Соблазн свободы – финансовой, социальной, политической – манил солдат на наёмную службу во все времена. Некоторые солдаты формируют наёмные команды в поисках финансовой свободы и шанса "быть хозяевами самим себе" – те же самые желания, которые каждый год побуждают миллиарды людей по всей Внутренней Сфере начинать свой собственный маленький бизнес, несмотря на малую вероятность успеха.

Другие устали от социальных правил и давления и ищут отдушину в работе наёмника. Чувство безразличия к своему будущему обычно мотивирует некоторых потенциальных наёмников, в то время как другие пытаются избавиться от тяжелого чувства бессилия и незначительности, которое порождается членством в огромных регулярных частях. Третьи избегают традиционных профессий и регулярной армии, потому что желают испытать себя в более полной мере, а также "пожить подольше". Часто расцениваемые как искатели приключений, эти наёмники часто становятся самыми лучшими воинами, если преодолевают свой авантюризм. Иные просто желают большего контроля над собой. А некоторые являются молодыми отпрысками благородных семейств, которые становятся наёмниками потому, что они хотят находиться в среде, где связи их семейств не имеют никакого значения, и заработав уважение к себе солдат они могут лишь своими собственными усилиями.

Ещё одни присоединяются к наёмным командам в поисках политической свободы. Как правило, солдаты должны соблюдать субординацию, подчиняться одному командиру и придерживаться политики, проводимой их правительством. Время от времени солдаты могут не согласиться с распоряжениями или начальниками, но продолжает следовать им, так как это его долг. Но такая бескомпромиссная преданность мало подходит для наиболее закалённых солдат, и некоторые из них решают, что они будут исполнять те распоряжения и следовать той политике, которой сами хотят. Для подобных людей, желающих продолжить военную службу, наёмная жизнь, возможно, единственный открытый для них путь. Ещё до подписания контракта они знают, какую политику будут поддерживать и какие приказы будут выполнять.

ПРОФЕССИОНАЛИЗМ И КОДЕКС ПОВЕДЕНИЯ

Даже с условием того, что все наёмные команды придерживаются схожей мотивации и финансовой заинтересованности, не существует двух одинаковых наёмников или наёмных подразделений. Наёмники – чрезвычайно разнообразная компания, от пиратов-головорезов до некоторых наиболее благородных и престижных воинских частей, которые можно найти во Внутренней Сфере. В основном уровень профессионализма наёмной команды определяется тем, как хорошо она выполняет свой контракт и как её члены ведут себя как на поле боя, так и вне его.

Большинство профессиональных команд рассматривают контракт как некоторую связь, почти святой пакт, который будет выполнен независимо от обстоятельств. И цена этих обстоятельств может вырасти, особенно если их причиной является двуличность или открытое предательство нанимателя. Подразделения, которые смогли выполнить свои контракты несмотря на подобные обстоятельства, вознаграждаются всеобщим признанием и расцениваются как наиболее ценные наёмные команды. Конечно, подобная оценка может быть приобретена недостойными этого командирами, заботящимися больше о своей репутации, нежели о подчиненных, но она временна. Рано или поздно, но другие наёмники и наниматели всегда распознают что к чему.

Однако подавляющее большинство наёмных команд рассматривают контракт как простое деловое соглашение. Условия оговорены и выполняются, а любое нарушение нанимателем, специальное или случайное, предполагает изменение контракта или его аннулирование (Комиссия по надзору и сотрудничеству с наёмниками сформирована как раз для решения подобных происшествий; см. с.25). Конечно, непрофессиональные наёмные подразделения могут не выполнить контракт в результате трусости перед лицом врага, некомпетентного руководства или простой недобросовестности в выполнении контракта. В таких случаях обычно обходятся вычетом из денежного вознаграждения, а возможность подразделения получить в будущем хорошие контракты значительно падает.

Профессионализм наёмного подразделения отражают также его тактика и поведение на поле боя. Подразделение чтит белый флаг? Разумные ли условия сдачи предлагает его командование? Старается ли оно избежать жертв среди гражданского населения?

Хотя критическая боевая обстановка может заставить воинов отбросить такие понятия, как честь и профессионализм, группы наёмников, для которых честь превыше всего, всегда соблюдают неписаный кодекс боевого поведения.

Этот кодекс включает в себя 4 основных части. Первая часть – уважение любого белого флага. Хотя засады считаются нормальной военной тактикой, только бесчестные командующие используют белый флаг, чтобы заманить в ловушку ничего не подозревающего противника. Вторая часть – уважение к гражданскому населению. Только безнравственные командиры атакуют или беспричинно уничтожают гражданских жителей. Большинство командиров наёмников стараются не причинять ущерб гражданским объектам и пытаются максимально уменьшить его, когда ход сражения делает это неизбежным. Третья часть кодекса – запрет атаковать объекты *утрачтех* – объекты, которые содержат в себе технологию эпохи Звёздной Лиги, например "прыгуны".

Четвертая часть кодекса запрещает подразделениям использовать чрезмерную и неуместную силу против врага. Традиционно, если определенной силы достаточно, чтобы одержать победу над противником или достичь поставленной тактической цели, то её использование рассматривается как наиболее оптимальное. Применение же силы, чрезвычайно превышающей эти параметры, рассматривается как "чрезмерное и ненужное" действие, также как и применение силы после признания противником поражения. Например, концентрация огня на цели только для того, чтобы наверняка уничтожить воина без какой-либо тактической надобности или продолжение обстрела явно выведенного из строя врага может рассматриваться как использование чрезмерной и ненужной силы.

Хотя не существует какой-либо официально уполномоченной власти, чтобы следить за наёмниками и наказывать подразделения, которые нарушают принятые кодексы поведения, любой уважающий себя наниматель не захочет нанять подобное подразделение. Такие группы рассматриваются как ненадежные, и любое аморальное поведение с их стороны может серьезно навредить репутации их нанимателя.

В дополнение к традиционному кодексу военного поведения, все наёмные подразделения, как правило, знакомы с Аресскими конвенциями. Самые лучшие подразделения стремятся придерживаться буквы этих конвенций настолько, насколько это возможно.

Поведение наёмной команды вне поля боя также важно, так как оно отражает дисциплину подразделения в целом. Вне поля боя отдельные наёмники одинаково часто бывают воинственно, снисходительно или неуважительно настроенными по отношению к гражданскому населению или местным законам. Такое поведение отрицательно сказывается на репутации наёмников среди гражданского населения и может способствовать полному упадку дисциплины в подразделении.

Более профессиональные и сознательные подразделения стараются адаптироваться к окружающей их культуре, и используют свое свободное время, чтобы наладить хорошие отношения с другими наёмными подразделениями, потенциальными нанимателями и гражданскими жителями. Таким образом, они повышают свою репутацию и уменьшают шанс остаться в будущем без работы.

Соглашения предписывали правительствам и военным командирам обеспечить безопасный проход любому лицу или транспортному средству, несущему этот символ через зону боевых действий, при условии, что с его стороны не было нарушений закона или не предпринимаются какие-либо враждебные действия.

Параграф V устанавливал ограничения на ведение боев в городских условиях, рекомендуя избегать их, если возможно. Когда городское столкновение неизбежно, соглашения рекомендуют командирам ограничить сопутствующие разрушения настолько, насколько это возможно. Специальные атаки гражданских объектов, включая объекты жизнеобеспечения независимо от их расположения, запрещались в любой форме.

Хотя эти соглашения были повсеместно признаны и исполнялись со времен их составления, вооруженные силы Великих Домов неоднократно игнорировали их, чтобы достичь своих военных целей. Как ни странно, но именно наёмные воины больше всех стараются придерживаться Аресских конвенций. Этот факт расходится с популярным мнением о наёмниках как о недобросовестной куче нанятого "оружия", что противоречит как здравому смыслу, так и элементарной логике. Наёмник зарабатывает себе на жизнь сражениями, без какой-либо поддержки и понимания со стороны армии или правительства, что делает его более уязвимым в условиях безнравственных боевых действий.

ПОВЕДЕНИЕ НА ПОЛЕ БОЯ

Природа наёмных подразделений вынуждает их быть более изобретательными и находчивыми на поле боя, нежели регулярные войска. Но тактика, которую один военный специалист назовет находчивой или изобретательной, другим может быть расценена как "коварная" или даже "преступная". Обычно такие оценки даются с учетом компетентности и репутации наёмного подразделения, использовавшего данную тактику, а также боевой обстановки, в условиях которой данная тактика была применена.

В основном с повышением опыта и репутации наёмного подразделения наблюдатели начинают менее критически относиться к его боевому поведению. Например, весьма мало наблюдателей осуждают батальон «Зета» «Волчьих Драгун» за его постоянное использование подавляющего сосредоточенного огня. Неизвестное подразделение, которое использует подобную тактику, несомненно будет осуждено как трусливое или кровожадное, безупречная же репутация «Волчьих Драгун» избавляет батальон «Зета» от подобной критики, ведь «Волчьи Драгуны» используют такую тактику только в случае необходимости – по меньшей мере, так хотелось бы думать. Действительно, тот факт, что «Волчьи Драгуны» всё ещё рассматриваются как одна из наиболее лучших наёмных групп, несмотря на их происхождение из Кланов, демонстрирует преимущества хорошей репутации.

Ситуационные факторы также влияют на оценку боевой тактики наёмников. Например, большинство наблюдателей не критиковало бы батальон новичков за использование практически любой тактики в условиях противостояния элитному полку. Действительно, большинство наблюдателей приняли бы любые действия как честную и приемлемую тактику, учитывая крайне тяжелое положение батальона, за исключением, конечно, использования белого флага в качестве приманки.

В итоге подразделению, которое сумеет преуспеть, может быть прощена почти любая сомнительная тактика. Например, если наёмная команда начинает несанкционированную атаку вражеской позиции, то это может быть расценено как неподчинение, если, конечно, она не сможет уничтожить или захватить позицию, в результате чего она будет названа храброй и изобретательной.



АУТРИЧ

В 3030 году принц Ганс Дэвион передал систему Аутрич «Волчьим Драгунам» как признание храброй службы подразделения во время 4-й Наследной войны. В то время большинство наблюдателей посчитало, что Аутрич станет им могилой. Но за несколько коротких лет «Драгуны» смогли восстановить свое подразделение и сделали Аутрич столицей наёмников Внутренней Сферы. Родина Зала Найма и Комиссии по надзору и сотрудничеству снаёмниками (КНСН), Аутрич являет собой венец стараний «Драгун» собрать наёмников вместе с потенциальными нанимателями и поддерживать развитие наивысшей профессиональной этики среди наёмных компаний.

НАЁМНИЧЕСКАЯ СИСТЕМА

Система Аутрич находится на расстоянии чуть меньше 45 световых лет от Терры и лежит на пересечении многих важных торговых маршрутов; до границ всех основных государств Внутренней Сферы не более двух прыжков. Кроме того, Аутрич располагается в так называемой марке Хаос, наиболее жарком рынке занятости наёмников на сегодняшний день, что также весьма выгодно.

Предметом гордости Аутрича является одна из самых лучших оборонных систем по сравнению с другими планетарными системами Внутренней Сферы. Все межзвёздные перемещения, проходящие через зенитную прыжковую точку системы, контролируется станцией "Батаар", орбитальной станцией класса "Циклоп I". Станция "Батаар" славится широчайшим набором вооружений, а также наиболее современной системой подзарядки "прыгунов" и всевозможными сухими доками для шаттлов и "прыгунов". Вторая орбитальная станция класса "Циклоп I", станция "Гоби", обеспечивает дальнейшее обнаружение кораблей, появляющихся в системе через

надирную прыжковую точку и различные пиратские точки, а также служит как второстепенный таможенный склад. Первоначально разработанная как станция, комбинирующая средства защиты и подзарядки, станция "Гоби" после своего перехода на таможенную службу лишилась своих средств подзарядки и сухих доков для "прыгунов", сменив их на жилые помещения, места отдыха, залы заседаний и приемов. Станция подзарядки "Олимп", являющаяся первичным таможенным складом Аутрича, находится вблизи надирной точки планеты. Также эту систему патрулируют несколько WarShip'ов «Драгун», всегда готовых перехватить неопознанный "прыгун" или шаттл, пытающийся прорваться в пространство Аутрича.

Для защиты от незваных гостей «Драгуны» тщательно отслеживают все перемещения "прыгунов" и шаттлов в своей системе, а также серьёзно ограничили перемещение внутри неё. Все появляющиеся корабли подвергаются таможенному досмотру на станциях прыжковых точек, а все БэтлМехи, транспортные средства, аэрокосмические аппараты и военное снаряжение в расчёте на роту или более значительное пехотное подразделение должно быть перегружено на шаттлы "Драгун", чтобы гарантировать безопасную доставку на поверхность Аутрича. Хотя использование пиратских точек не запрещено, любой шаттл, приближающийся из подобной точки, должен сблизиться с Аутричем со скоростью не более половины обычной гравитации, передавая опознавательный сигнал и просьбу о немедленном таможенном досмотре. Любой корабль, не выполняющий эти требования, рассматривается как враждебная цель и немедленно уничтожается. Также любой неопознанный корабль, проходящий над континентом Рем, рассматривается как враждебная цель и подлежит немедленному уничтожению.

ВОИНСКИЙ МИР

75% поверхности Аутрича покрыто водой. Остальные 25% приходятся на два континента. На Ромуле (Romulus continent), меньшем континенте, проживает почти всё население Аутрича. Второй континент, Рем (Remus continent), является частной собственностью «Драгун», которые обычно называют его "Пустошью" или "той стороной горы". На Реме размещены лучшие тренировочные сооружения «Драгун», а также новейший и крупнейший промышленный центр компании «Блэкуэлл Индастриз», что и является главной причиной строжайшего ограничения полетов над континентом.

До Исхода Аутрич служил местом проведения многих Военных Олимпиад армии Звёздной Лиги. Каждые четыре года воины собирались на так называемом Воинском мире, чтобы соревноваться в ряде военных упражнений, разработанных для проверки способностей солдата. Разнообразие ландшафтов на планете и тот факт, что население мира сконцентрировано вокруг нескольких больших городов на Ромуле, сделали Аутрич идеальным местом как для Олимпиад, так и для крупномасштабных военных учений. Хотя Олимпиады давно не проводятся, «Драгуны» нашли хорошее применение открытых территорий Аутрича для тренировочных целей.

Силы обороны Звёздной Лиги и несколько частных корпораций в своё время содержали на планете крупные ремонтные и производственные строения. Хотя большинство производственных центров и хранилищ было разграблено или захвачено как трофеи в первые несколько десятилетий после распада Звёздной Лиги, «Драгуны» обнаружили несколько неповреждённых подземных хранилищ и ремонтных сооружений и сумели восстановить их для собственных нужд.

Гарлех

Почти половина населения Аутрича живет в столице планеты и около нее – Гарлехе. Крупнейший город на Аутриче, Гарлех (Harlech) лежит недалеко от северо-западного побережья Ромула, зажатым между большим пресноводным озером Керни и почти отвесным берегом, известным как Ребро. В Гарлехе расположен «Волчий Зал» - огромный штабной комплекс «Драгун», ГИГ-станция КомСтара класса "А", Университет Аутрича и Зал Найма, включающий в себя штаб-квартиру КНСН.

Гарлехский межпланетный космопорт колоссален. Один из самых больших космопортов во Внутренней Сфере, Гарлехский космопорт – единственное место на Аутриче, где разрешена посадка недрагунским шаттлам и челнокам. Рядом с космопортом расположены мастерские для Мехов, где работают одни из самых лучших техников во Внутренней Сфере (а возможно и во всем известном пространстве). Именно мастерские, а также открытые полигоны на юго-востоке от города, обеспечивают устойчивый поток наёмных подразделений на Аутрич. Находящиеся в распоряжении и на содержании «Драгун», открытые полигоны – самые лучшие всеобъемлющие тренировочные территории, доступные наёмникам; они конкурируют со знаменитыми тренировочными зонами «Найджелринга» и Ново-Авалонской академии МехВоинов.

В отношении Гарлеха «Драгуны» проводят политику открытых дверей. Здесь рады любому, будь то наниматель или наёмник, независимо от его прошлого. К сожалению, эта политика привела к образованию злочного района, известного как Квартал свободного найма, или Темптаун, на юго-западе Гарлеха. Этот район привлекает чрезвычайно нуждающихся в работе или просто отчаявшихся, а также наёмников, настолько запятнавших свою честь, что «Драгуны» не допускают их в Зал Найма и в другие свои учреждения.

Зал Найма

Шесть башен и куполообразное центральное здание Зала Найма выделяются на общем фоне Гарлеха. Двадцатитрёхэтажные башни возносятся к небесам, более чем в три раза превышая любое другое строение в городе, за исключением десятиэтажного центрального купола зала. Архитектура, сколь впечатляющая, столь и простая, служит тому, чтобы радовать глаз и, в то же самое время, является напоминанием о том, что главный бизнес Гарлеха - это "трудоустройство" наёмников.

Зал Найма имеет все необходимое, чтобы размещать, встречать и проверять наёмников, также как и помещения для контрактных переговоров. Офисы во всех башнях и центральном здании доступны как для круглогодичной аренды, так и для посуточной, в зависимости от необходимости. Чаще всего эти офисы арендуются нанимателями или крупными наёмными командами, в то время как наёмные подразделения поменьше иногда арендуют малые офисы, когда они собираются остаться на Аутриче в течение более-менее существенного периода времени. Высотехнологичные залы заседаний и офисы элитного типа также доступны, но по более высокой цене.

В центральном здании размещаются постоянные офисы для администраторов и служебных представителей от космодрома, орбитальных станций, мастерских для Мехов и технического отдела «Драгун».

ГРОМКО ХЛОПНУВ ДВЕРЬЮ

КО: Офицер связи, у вас есть что-нибудь?

Офф.связи: Нет, сэр. Никаких опознавательных данных, до сих пор нет ответа на наши запросы. Они идут в полном молчании, сэр.

КО: Может, они просто не заметили нас, Карл?

Старпом: Ответ отрицательный. Даже если бы они шли с полностью выключенной электроникой, пассивные сенсоры засекли бы нас ещё на первом заходе.

КО: Есть изменения в направлении движения?

Нав.: Нет, сэр. По-прежнему в направлении воздушного пространства Рема. (Пауза) Хотя это больше похоже на дрейф, чем на курс на преднамеренное сближения.

КО: Носовая батарея, дайте залп им под нос. Никаких повреждений, разве что можете краску поцарапать.

Старпом: Предупредительный выстрел?

КО: Ничто нам этого не запрещает, Карл. Давай дадим им шанс.

Нав.: Возможно изменение курса цели, Сэр! Цель радикально изменила направление движения.

Старпом: Курс?

Нав.: Уточняется. Сэр, цель идет прямо на Рем.

КО: Чёрт! Неправильный ответ, тупицы. Носовая батарея, огонь на поражение. Огонь по собственному усмотрению.

- Выписка из бортового журнала WarShip'a «Драгун» "Беовульф", предоставленная на рассмотрение в КНСН после уничтожения шаттла, принадлежащего «Тарантулам Уоннамейкер».

Персонал всегда готов помочь прибывшим наёмным подразделениям и нанимателям всем, вплоть от посадки и до разрешения на взлет, включая размещение и обслуживание "прыгунов" и шаттлов, хранение или ремонт БэтлМехов, истребителей, бронетехники и даже бронекостюмов. Офисы КНСН занимают два этажа здания, а также несколько офисных помещений в трёх башнях (подробнее о КНСН - см. **Контракты**, с.25).

На трёх нижних этажах располагается "арена", где наёмники регистрируют свои подразделения, изучают списки предложений, оставляют свои сообщения и вообще ожидают, надеясь привлечь внимание потенциальных нанимателей. В стены встроены мониторы, которыми наёмники и наниматели могут воспользоваться для просмотра простых объявлений и кратких профессиональных резюме различных подразделений. На третьем этаже главного здания также находятся тренировочные офисы «Драгун». Сюда наёмники могут подать запрос на временную аренду любого из открытых полигонов. Они также могут подать заявку и оплатить курсы «Драгун» по любому предмету: от элементарной математики и физики до современной стратегии и конструкции БэтлМеха. Учебные аудитории разбросаны по всему комплексу Зала Найма, но большая их часть находится в Университете Аутрича на берегу озера. И, разумеется, в Зале Найма размещены некоторые из самых лучших симуляторных систем, которые только можно найти во Внутренней Сфере.

Хотя Зал Найма прежде всего ориентирован на деловую и обучающую стороны наёмной торговли, в нем располагаются и гостиничные номера, и рестораны. Номера люкс располагаются на верхних этажах каждой башни, но они, как правило, слишком дороги для большинства наёмников. Рестораны верхнего этажа, бары и развлекательные комплексы тоже весьма дороги; рестораны и клубы с более умеренными ценами находятся на нижних уровнях центрального здания.

БАЗА ДАННЫХ ПО НАЁМНИКАМ

База данных по наёмникам содержит файлы на сотни различных наёмных команд. Информация для этих файлов собирается «Вульфнетом» и предназначена для нанимателей и наёмных подразделений («Драгуны» стараются максимально проверить слухи и рапорты из внешних источников). Каждый файл на подразделение содержит три отдельных части: описание наёмного подразделения, резюме на наёмное подразделение и рейтинг «Драгун».

Описание наёмного подразделения (ОНП) является полным отчетом по истории наёмной команды. В ОНП раскрывается как, когда и почему подразделение было основано, а также включает в себя все собранные «Волчьими Драгунами» подробности относительно происхождения основателей подразделения, каждого последующего члена этого подразделения, каждой миссии, которую подразделение выполняло, начиная с его основания. Отчеты по тренировкам, включая очки по тестам и текущий класс, представлены четко и доступно. Каждое ОНП также включает в себя детальный список снаряжения подразделения, по возможности собранное техниками «Драгун», и оценка «Драгун» способностей наёмной команды содержать это снаряжение.

Одобрение предоставления подразделением на рассмотрение «Драгун» любой

несекретной информации относительно своей истории и текущей занятости. «Драгуны» славятся своей способностью распознать неправду; штраф за предоставление ложной информации может варьироваться от понижения рейтинга «Драгун» до изгнания из Зала Найма.

ОНП обычных действующих подразделений – размером в один полк или меньше - стоят 2,750 С-банкнот за подразделение. Подразделения из нескольких полков или содержащие независимые действующие батальоны или роты, описываются несколькими ОНП.

Резюме на наёмное подразделение является сжатой версией ОНП. Резюме обычно содержат суммарную информацию по истории подразделения, базовую оценку его готовности, биографии его знаменитых офицеров или воинов и описание характерной тактики и боевой специализации. Дополнительные материалы прилагаются для команд с несколькими независимыми подразделениями, экстраординарной квалификацией и примечательной историей.

Отдельные резюме на подразделение стоят 500 С-банкнот. Полная база данных кратких описаний подразделений, включающая резюме на каждое наёмное подразделение, оперирующего во Внутренней Сфере или на Периферии, стоит 125,000 С-банкнот и бесплатно обновляется Залом Найма в течение года. Большую часть этого Полевого Руководства составляют выборочные резюме по подразделениям из данной базы данных.

РЕЙТИНГ «ДРАГУН»

Рейтинг «Драгун» является простой буквенной оценкой - А, В, С или D, - используемой для указания основных возможностей и профессионализма наёмного подразделения. Рейтинг «Драгун» является нечто большим, нежели простым определителем опыта - он также отражает доступную поддержку и транспортные возможности подразделения, общий технологический уровень имущества подразделения и историю миссий (для расчета рейтинга «Драгун» для подразделения см. **Управление наёмным подразделением**, с.149).

Каждая буквенная категория делится на три подкатегории - "плюс", обычный и "минус". Лучшие 25% наёмных подразделений в пределах категории обозначаются знаком "плюс", в то время как последние 25% обозначаются знаком "минус". Так, лучшие 25% команд категории А обозначаются как А+ подразделения, следующие 50% обозначаются как просто А подразделения и последние 25% обозначаются как А- подразделения. В заключение, все подразделения, доступные для найма, ранжируются ещё и численно. Подразделение, имеющее наибольшую оценку, обозначается цифрой (1) после символа рейтинга. Следующее по наивысшей оценке доступное подразделение имеет обозначение (2), третье обозначается через (3), и так далее.

Обозначением А* отмечается наёмная элита Внутренней Сферы, как то «Гончие Келла», «Горцы Нортвинда», «Легион Смертоносного Грэя» и «Драгуны». Эти подразделения не ранжируются численно.

Подразделения в базе данных «Драгун», которые не имеют оценки, рассматриваются как Н/О. Обычно обозначение Н/О указывает на то, что «Драгуны» считают подразделение неспособным для службы, и подобным образом так традиционно отмечают наиболее безнравственные команды во Внутренней Сфере и на Периферии. Такие подразделения лишены доступа к учреждениям Зала Найма и тренировкам «Драгун».

Чтобы получить рейтинг «Драгун» и оказаться в списках Зала Найма, наёмная команда должна ежемесячно оплачивать взнос в 90 С-банкнот. Списки транслируются на мониторах, размещённых по всему Залу Найма, и каждый из них включает в себя название подразделения, размер и рейтинг «Драгун».

ПОДГОТОВКА

В течение многих лет спонсируемые государством военные академии Внутренней Сферы и Периферии были единственными местом, где солдат мог получить полезные знания по искусству войны. Число мест в подобных военных академиях весьма ограничено, и они, как правило, зарезервированы для МехВоинов, поступивших на службу в вооружённые силы одного из Великих Домов или государств Периферии. Следовательно, наёмники, которые не служили в регулярной армии или которые хотели продолжить свое обучение, почти не имели шансов на это до тех пор, пока «Драгуны» не начали предлагать учебные курсы посредством своего Подготовительного подразделения для наёмников на Аутриче (ППНА).

ППНА сотрудничает с Университетом Аутрича, чтобы предоставить жаждающим знаний МехВоинам такое же качественное образование, как и то, что получают в военных академиях. Все курсы относительно БэтлМехов даются инструкторами «Драгун» на симуляторах в Зале Найма и открытых полигонах за Гарлехом. Главные офисы ППНА тоже размещены в Зале Найма.

КЛАССЫ ППНА

ППНА предлагает несколько комплексных программ. Некоторым классам предъявляются определенные требования, хотя ППНА позволяет "студентам" возможность отказаться от методики обучения, если они показывают требуемые навыки в испытаниях, предложенных ППНА. Зарегистрированные ППНА абитуриенты имеют преимущество при наборе в классы военного мастерства. Следующими у ППНА идут прошедшие переподготовку или усиленные тренировки. Наёмники, не имеющие отношения к ППНА, имеют третий уровень предпочтения, следуя за солдатами регулярных войск Внутренней Сферы.

Предлагается широкий выбор учебных аудиторий, разбросанных по всем башням и в главном здании Зала Найма, а так же на территории Университета Аутрича. Одиночные классы основ (система "100 шагов") математики, словесности и правописания, истории, биологии и физики доступны всегда. Программы, предлагаемые по системе "200 шагов", включают в себя обычные тренировочные курсы Внутренней Сферы? такие, как медицина, использование малого стрелкового оружия, курсы выживания и бой без оружия. Курсы по системе "300 шагов" являются эквивалентом программ академий Внутренней Сферы, в которых студент может выбирать из классов, предназначенных для подготовки любой специализации в военной сфере деятельности.

Программы по системе "400 шагов" предоставляют некоторые наиболее продвинутые военные подготовительные программы, доступные

во Внутренней Сфере. Джейми Вульф даже сам ведёт курс «Тактика и большая стратегия 404». Студенты на этом курсе проводят массу времени за симуляторами и интенсивно тренируются на открытых полигонах, где они имеют возможность командовать воинскими подразделениями размером от роты до полного полка. Методика обучения этого курса весьма требовательна, и среди студентов часто встречаются майоры, полковники и генералы из армий Внутренней Сферы. В класс пока что не был принят ни один наёмник с опытом сражений менее 10 лет.

Базовая стоимость составляет 500 С-банкнот за уровень курса и значительно увеличивается в зависимости от использования времени на симуляторах и упражнений "в живую", требуемых для класса. Все студенты должны оплатить аванс. У студентов нет никаких обязательств перед «Драгунами», но в некоторых случаях «Драгуны» покровительствуют в получении контракта особенно перспективным студентам.

СИМУЛЯТОРНАЯ СИСТЕМА «ДРАГУН»

Симуляторные помещения размещены в Зале Найма, в Университете Аутрича и вблизи открытых учебных полигонов. Все симуляторы имеют самые современные полноценные и активно взаимодействующие между собой симуляторные коконы, которые могут быть запрограммированы, для имитации различных заданий. «Драгуны» имеют широкий выбор симуляторных программ, включая аэрокосмические бои вокруг WarShip'ов, симуляторы, основанные на обороне Люсьена, и копию печально известного сценария "Ла Манш", используемого для испытания МехВоинов в «Найджелпринге» и Ново-Авалонской академии МехВоинов.

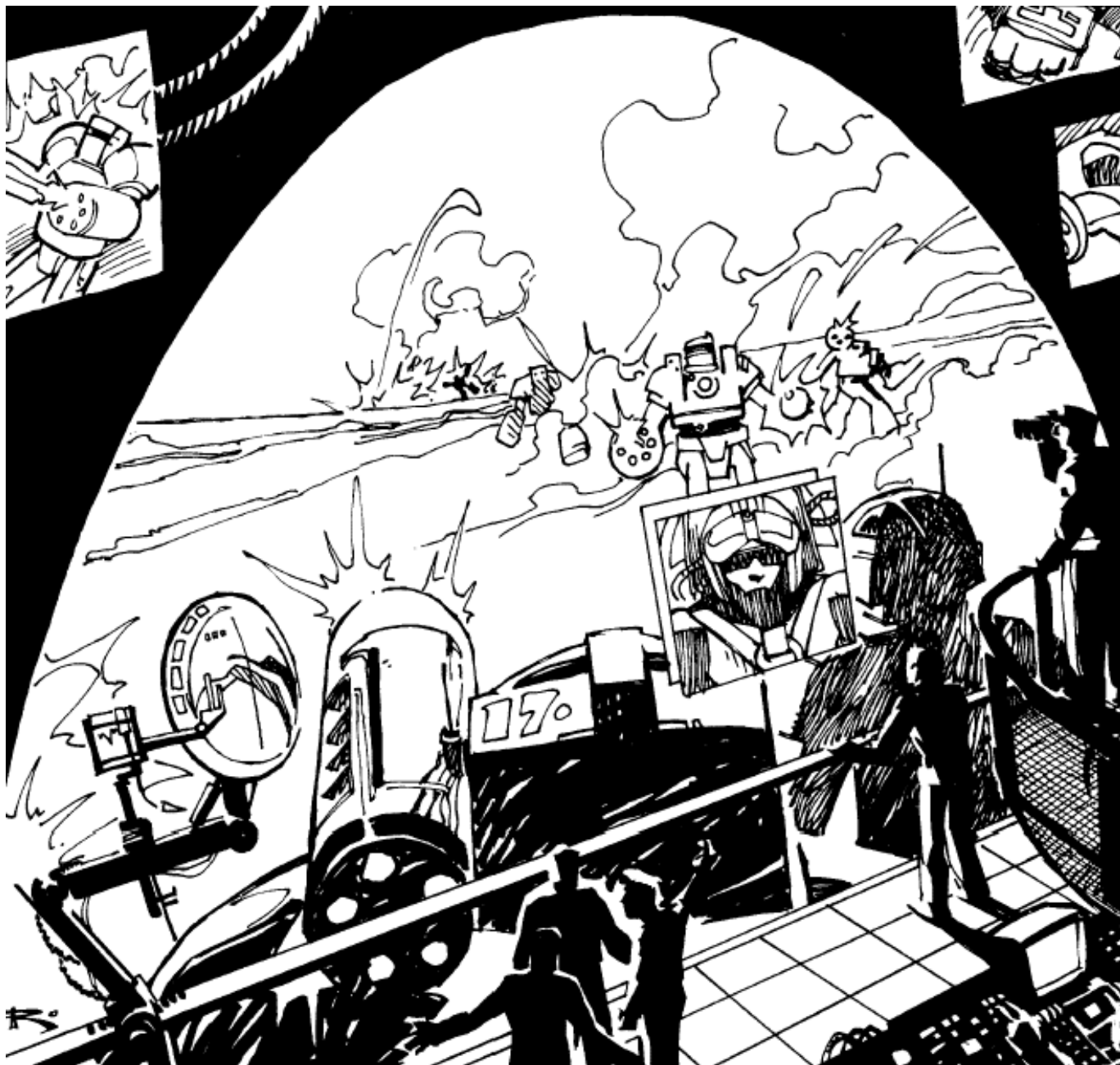
Симуляторы могут быть объединены в любую желаемую конфигурацию. Путём объединения главных симуляторных центров Зала Найма, открытых учебных полигонов, Волчьего Зала и «Блэкуэлл Индастриз» можно симитировать сражение нескольких полков. Однако из-за высокой стоимости работы сетевых центров такие тренировки недоступны ни одному подразделению, за исключением «Гончих Келла» и самих «Драгун».

Стоимость симулятора составляет 50 С-банкнот за 30-минутный блок. Индивидуальные симуляторы могут быть подключены за 10 С-банкнот за машину. Имитация 30-минутного боя типа "копье на копье" со всеми "натуральными" пилотами будет стоить 480 С-банкнот.

ОТКРЫТЫЕ УЧЕБНЫЕ ПОЛИГОНЫ

Открытые учебные полигоны размещены на юге и на востоке от Гарлеха и занимают территорию в 40 тыс. кв. км различных ландшафтов, включая и полноценные городские территории.

Во время упражнений на полигонах энергия оружия всех участвующих единиц должна быть снижена до безопасного уровня или заряжена боеприпасами с краской. Также запрещены физические атаки.



Чтобы имитировать повреждение, все боевые единицы оснащены специальными датчиками, которые связаны с диагностическим оборудованием машины и подключены к драгунской системе моделирования - "Хозяину территории". Система отображает полностью имитируемые, но весьма реалистичные повреждения. Система моделирования дает возможность «Драгунам» контролировать до двух полков БэтлМехов (с обычными войсками поддержки), одновременно занятых в 4-х сражениях.

Сумма взноса за использование системы основывается на размере подразделения. Оснащение БэтлМеха системой датчиков занимает 2 ч рабочего времени 2-х драгунских техников и стоит 100 С-банкнот. Плата за компьютерную имитацию также зависит от размера

подразделения. Её размер составляет от 200 С-банкнот в час за копьё участвующих тренажеров.

Хотя упражнения на открытых полигонах дешевле, чем на симулятор, запросы на полигонные тренировки образовали бесконечную очередь.

ТЕЦУХАРСКИЙ ИСПЫТАТЕЛЬНЫЙ ПОЛИГОН

Размещённый на континенте Рем, Тецухарский испытательный полигон предназначен для частного использования «Драгунами». Доступ к полигону строго ограничен, но «Драгуны» иногда приглашают отдельные наёмные подразделения, чтобы проверить себя. В упражнениях на Тецухарском полигоне участвовали элементы «Гончих Келла», «Горцев Нортвинда» и 12-го Веговского Рейнджерского, также «Иррегуляров Снорд» (все команды рейтинга А*).

ЗАНЯТОСТЬ И КОНТРАКТЫ

Следующая информация предназначена для помощи командирам наёмников и потенциальным нанимателям при найме и заключении контрактов. Секция **Занятость** описывает текущие оперативные театры, где наиболее вероятно служба наёмных сил. Секция **Наниматели** дает информацию относительно позиций и особенностей найма основных работодателей. Секция **Контракты** описывает обычные типы миссий, договорные условия и обязанности. Наконец, секция **Комиссия по надзору и сотрудничеству с наёмниками** кратко описывает комиссию и услуги, которые она предоставляет.

ЗАНЯТОСТЬ

Каждый Великий Дом содержит постоянный офис в Зале Найма на Аутриче, также как и некоторые государства Периферии и даже некоторые крупнейшие межпланетные корпорации. Все они обычно дают список вакансий для наёмных команд различных размеров на мониторах с пометкой «ТРЕБУЕТСЯ ВОИН», стоящих по всему залу.

РЫНКИ ТРУДА

Следующая секция описывает "горячие точки" Внутренней Сферы на 1 октября 3059 года и типы заданий для наёмных групп, которые могут ожидать их в каждой из этих областей. Эти области были выбраны «Волчьими Драгунами», которые считают их наиболее интересными для наёмных команд. Имейте в виду, что этот список не описывает все текущие оперативные театры для наёмников.

Марка Хаос

Так называемая марка Хаос представляет собой шаровидную область примерно в 60 световых лет в диаметре, расположенную в самом центре Внутренней Сферы. Во время наступления Марика-Ляо в 3057 года несколько миров объявили свою независимость от прежних правителей Внутренней Сферы, создав очаг политической и военной напряжённости. На сегодняшний день в марке Хаос постоянно появляются и низвергаются самопровозглашенные военачальники и честолюбивые молодые правительства, поскольку внимание Наследных Государств обращено в сторону Кланов.

Миры Аутрич (Outreach) и Нортвинд (Northwind) являются независимыми. Из мелких альянсов марки Хаос только Сообщество Стик было признано Великими Домами, получив шанс сохранить свои владения. Если другие правительства или лидеры не смогут объединиться в крупные альянсы, Великие Дома, скорее всего, в конечном счете укротят большинство оставшихся планет в марке. Но до того времени многочисленные объединения и правители, как ожидается, будут продолжать нанимать наёмные группы.

Наёмные команды, служащие в настоящее время в марке Хаос, могут быть разделены на два основных типа. Первый тип состоит из больших подразделений - от батальона и крупнее, - используемых непосредственно Великими Домами или доверенными лицами, представляющими один из Великих Домов. Эти наёмные группы имеют четкие приказы и права на трофеи и участвовали в немалом количестве сражений.

Второй тип составляют команды поменьше. Эти подразделения используют прежде всего подающие надежды независимые правительства марки, которые отчаянно пытаются удержать свою недавно приобретенную свободу. Находчивые наёмники смогли заключить с ними краткосрочные контракты с более чем средними оплатой и правами на трофеи. Однако большинство этих новых правительств не могут транспортировать или снабжать свои наёмные подразделения. К тому же большинство малых подразделений отказываются от своих командных прав, очевидно, надеясь на отсутствие тяжелых боев в ближайшем будущем.

Спорные территории

В rimward-направлении на окраине марки Хаос, зажатой между Конфедерацией Капеллы и Федеративным Содружеством, находятся две дюжины бывших дэвионовских миров, права на которые теперь оспаривают Дом Дэвиона и Дом Ляо. Оба Великих Дома выдвигают претензии на планеты, но ни один из Домов не может обеспечить контроль ни над одним из них.

Хотя в этой области преобладают ляоистские настроения, канцлер Сун-Цу Ляо не сумел воспользоваться создавшейся ситуацией, чтобы упрочить свою власть в этом регионе. Точно так же и Дом Дэвиона не сумел ввести сюда достаточно войск, чтобы умиротворить эту область. В результате, каждый из спорных миров нанимает наёмников, чтобы защитить себя в ожидании следующих действий двух великих держав. Эта область также является домом для Супремата Сарны – небольшого, но устойчивого альянса, раскинувшегося между спорными мирами и Конфедерацией Капеллы.

Правительства спорных планет предлагают щедрые гарнизонные контракты. Никаких немедленных действий не ожидается, так что эти наниматели обсуждают условия о правах на снабжение и трофеи. До конца 3058 года Супремат Сарны нанимал наёмников для рейдов и нападений, готовясь расширить свое влияние на близлежащие территории или, по возможности, на Конфедерацию Капеллы. Однако с тех пор, как капелланские войска нанесли упреждающий удар, Сарна перешла к обороне. Поэтому и Супремат Сарны стал нанимать гарнизонные силы.

Оккупационные зоны Кланов

Оккупационные зоны Кланов, которые охватывают область большую, нежели любое отдельное Наследное Государство, тянутся от Синдиката Драконов до Альянса Лиры и захватывают почти всю Свободную Расалхагскую республику.

За последние 7 лет различные наниматели нанимали наёмников для рейдов в эти зоны или для гарнизонной службы по всей границе с ними. К тому же недавнее наступление на Дымчатых Ягуаров подтолкнуло многие отдельные миры нанять дополнительные оборонительные силы, чтобы принять меры против ответных действий Клана, или спонсировать рейды своих собственных наёмников в Оккупационные зоны. И, поскольку коалиционные силы Внутренней Сферы двигаются сквозь Оккупационную зону Дымчатого Ягуара, на недавно освобожденных мирах Синдиката наёмные команды были наняты также и в качестве гарнизонных сил.

Как ни странно, но они, к тому же, были наняты, чтобы поддержать стратегический резерв коалиции, который включил несколько элитных полков.

Большинство гарнизонных контрактов вдоль Оккупационных зон Кланов включают компенсации на случай атаки Кланов и двойную плату за каждый месяц, что подразделение сдерживает эти атаки. Плата за рейды в зоны также вдвое больше обычной, и большинство нанимателей щедры в командных правах и транспортировке. Однако большинство нанимателей не желает отдавать трофейные права на технологию Кланов.

Перед принятием назначения в Оккупационные Зоны Кланов, каждый "солдат для найма" должен знать, что Клан презирает наёмников. В жёсткой кастовой системе Кланов наёмники стоят едва ли выше, чем бандиты. В сражении против Кланов наёмному подразделению не стоит ожидать милосердия или надеяться на репатриацию после сдачи в плен. Пока только Клан Волка выказывал некоторый интерес к обращению наёмников в связанных.

Арк-Ройяльский защитный кордон

Арк-Ройяльский защитный кордон — это большая часть лиранского пространства, граничащего с Оккупационными зонами Кланов. Официально управление этой областью осуществляют «Гончие Келла», гарантируя защиту всей Внутренней Сферы, но многие из планет внутри кордона начали подчиняться, в первую очередь, Моргану Келлу, а уже потом Катрине Штайнер-Дэвион.

Хотя некоторые наёмные и регулярные соединения, лояльные Виктору Дэвиону и Федеративному Содружеству, передвинулись в защитный кордон, агенты «Гончих Келла» продолжают искать в Зале Найма мелкие, менее опытные команды, чтобы они служили в качестве команд быстрого реагирования на случай клановских вторжений, а также как обучающий персонал для будущих «Гончих Келла». «Гончие Келла» предлагают утроенную оплату за обычные гарнизонные контракты при действиях против Кланов. Транспортировка и командные права по договоренности, а любой захваченный Клантех должен быть поровну разделён с «Гончими Келла».

Государства Периферии

За последние несколько десятилетий большие области Периферии увеличили число наёмников в своём распоряжении. Недавние рейды Марианской Гегемонии вынудили Магистрат Канопуса увеличить число наёмников; и Гегемония, и Таурианский конкордат в настоящее время также нанимают наёмников.

Глубокая Периферия

Наёмники, заинтересованные в службе в Глубокой Периферии, могут подписать контракт с Исследовательским Корпусом КомСтара, который совместно с Домом Куриты исследует Глубокую Периферию. И КомСтар, и ОВСД сильно зависят от наёмных команд, чтобы выполнять свои обязательства перед Корпусом, так как угроза Кланов, а теперь и усилия по устранению Дымчатых Ягуаров требуют все увеличивающегося числа их собственных войск. Нанимаемые подразделения обычно представляют собой небольшие, но опытные команды смешанных сил, способные действовать в различных ситуациях.

НАНИМАТЕЛИ

Эта секция описывает наём и особенности ведения переговоров всех основных нанимателей, а также их общее отношение к наёмникам.

Федеративное Содружество

Федеративное Содружество Дома Дэвиона проистекает из олигархии, и первоначально управлялось богатыми и влиятельными семьями. Как одно из наиболее милитаристских Наследных Государств, Содружество издавна полагается на наёмников, чтобы отбросить агрессоров наподобие Синдиката Драконов и помочь своим собственным военным устремлениям. Как следствие, лидеры и граждане Федеративного Содружества рассматривают наёмников в основном с положительной стороны.

Дом Дэвиона имеет историю честного и справедливого партнера наёмников, за исключением известного стремления Ганса Дэвиона насильно включать некоторые наёмные группы, например «Лёгкую Кавалерию Эридана», в регулярные силы Содружества, увеличивая щедрые кредиты подразделениям и стимулируя их зависимость от Дома Дэвиона. Однако Виктор Дэвион стремится прекратить подобные действия, что иллюстрируется его недавним освобождением от обязательств «Лёгкой Кавалерии», чтобы она могла стать ядром армии новой Звёздной Лиги.

При ведении переговоров с наёмными подразделениями Федеративное Содружество обычно использует двух переговорщиков — практика, которая берёт начало от рождения альянса Дэвиона-Штайнера, когда каждый Дом посылал переговорщика, чтобы гарантировать добросовестность друг друга. Как правило, оба переговорщика Содружества будут продвигать трудные сделки, вынуждая наёмную команду упорно трудиться, чтобы найти лазейки в документе. Исключительную осторожность следует соблюдать, если один из переговорщиков начинает приводить аргументы от имени наёмников; эту тактику используют, чтобы отодвинуть переговорщика наёмников от дискуссии.

Федеративное Содружество щедро на трофейные права за исключением Клантеха, и предпочитает, чтобы наёмники принимали транспортировку Содружеством, плата за которую редко превышает 20% от частной транспортировки. Снабжение и командные права согласуются в зависимости от миссии.

Альянс Лирь

Из всех Наследных Государств Альянс Лирь Дома Штейнера кажется наиболее снисходительным к наёмникам. Это государство образовалось в результате слияния 3-х гигантских корпоративно управляемых правительств, а их сильная экономика сделали это образование стабильной силой. Лидеры и граждане Альянса Лирь рассматривают профессию наёмника как вид бизнеса. Поэтому Альянс Лирь вообще не испытывает столь распространённых в других областях недоверия или подозрения к наёмникам.

Однако генерал ВСАЛ Нонди Штейнер взяла в свои руки полное командование наёмными отношениями, и Штейнер не находит приятным полагаться на наёмников. Как следствие, она более охотно нанимает наёмников для гарнизонной службы в тылу, чтобы заслуживающие доверия ВСАЛ подразделения могли служить на передовой.

Все лиранские переговорщики являются офицерами ВСАЛ. Они предпочитают оставаться в своих офисах в Зале Найма, посылая за офицерами и переговорщиками наёмной команды. Собеседования часто проходят в прямом эфире с военным трибуналом, когда несколько офицеров и их помощников окружают большой стол, в то время как переговорщики наёмников стоят или ожидают где-нибудь на эдаже. Как и можно было ожидать, ВСАЛ весьма скупы на командные права и трофейные права на Клантех. К тому же ВСАЛ предпочитают, чтобы наёмные подразделения имели свои собственные шаттлы. Однако лиранцы обычно предоставляют щедрое снабжение и платят несколько выше среднего.

Синдикат Драконов

Внешние наблюдатели могут предположить, что, учитывая историческую тягу Синдиката к расширению своих границ посредством военных действий, Синдикат Драконов доброжелательно относится к наёмным силам. Однако традиции бусидо, которые служат базисом общества Синдиката, препятствовали большинству его граждан и военных смотреть на наёмников как-нибудь иначе, кроме как с презрением практически, и так было на протяжении всей истории Синдиката. Лишь недавние обширные реформы координатора Теодора Куриты и память о недавней помощи наёмников при обороне Люсьена сделали терпимым отношение военных и основной части населения к наёмным подразделениям.

В настоящее время ОВСД нанимают только наиболее известные подразделения для службы в «наглядном режиме». Однако для службы в зонах военной угрозы вроде планеты Уолкотт ОВСД допускают, а иногда и предпочитают нанимать менее известные подразделения.

Общеизвестно, что Синдикат Драконов всегда умеет удивить, когда является для найма и переговоров. Куритянские офисы в Зале Найма могут послать одного представителя, чтобы приветствовать потенциальных наёмников, а затем прислать четырех умелых переговорщиков к подразделению для обсуждения контракта. Или офис может послать несколько агентов, чтобы приветствовать наёмную группу, а затем послать одного переговорщика, чтобы заключить контракт. Очевидно, Синдикат любит иногда использовать конфликтные методы, чтобы смутить наёмные подразделения. Дом Куриты также весьма жёстко ведёт себя в отношении командных и трофейных прав.

Лига Свободных Миров

Лига Свободных Миров, объединение автономных округов, зачастую скрепленных лишь условными связями, испытала много внутренних конфликтов. Слишком часто регулярные силы подкупались обещаниями или монетой, что давало основания для подозрений и осторожности относительно наёмников среди лидеров и населения Лиги – эти подозрения и осторожность впоследствии лишь усилились из-за поддержки «Волчьими Драгунами» восстания Антона Марика против его брата Яноса, законного правителя Лиги, в начале 31-го столетия. Понятно, что наёмникам не стоит ожидать многого в плане дополнительной поддержки в Лиге Свободных Миров.

В настоящее время Дом Марика вообще не нанимает наёмников. Генерал-капитан Томас Марик несколько наёмных контрактов признал недействительными, а другие продал Сун-Цу Ляо после совместных наступательных действий 3057

года. Тем не менее, когда это государство нанимает наёмников, одиночный представитель предлагает работу, а затем представляет не подлежащий обсуждению контракт. Лига предлагает хорошую оплату и честные условия и в прошлом практически не давала повода наёмникам быть недовольными.

Конфедерация Капеллы

В Конфедерации Капеллы Дом Ляо удерживает власть над всеми субъектами репрессивными методами, что заставляет капелланских лидеров относиться к наёмникам – индивидуалистам по природе – с недоверием. Так что наёмников может ожидать прохладный прием на мирах Капеллы.

Исторически сложилось так, что Конфедерация Капеллы нанимала большое количество наёмных команд, но устоявшаяся кастовая структура Конфедерации может и благоволить, и мешать наёмному подразделению. Средний гражданин Конфедерации даже и не подумает раскритиковать решения своего канцлера даже косвенно, выступив против прибытия наёмного подразделения или высказав предположение о бесполезности службы данного подразделения. Однако высшие касты вроде военного руководства и воинов армии Конфедерации занимают более высокую социальную нишу, нежели наёмники, и постоянно об этом напоминают. Канцлер Сун-Цу Ляо начал реформировать ВСК после своего недавнего избрания на пост Первого Лорда новой Звёздной Лиги, но влияние этого факта на занятость наёмников в Конфедерации скажется лишь со временем.

Капелланские агенты и переговорщики всегда передвигаются тройками и подбираются как по результатам тестов, так и по своему мастерству – эта идея направлена на то, чтобы противники (или прямые враги) не могли устроить заговор против Канцлера. О любом переговорщике, предлагающем заговор, немедленно было бы сообщено его коллегами куда следует. Командные права и снабжение – два проблемных пункта; первый – из-за жёсткой природы ВСК, последний – из-за отсутствия доступных ресурсов. Транспортировка же и трофейные права более податливы для обсуждения. Оплата честная, правда, в последнее время с перебоями из-за большого числа наёмников на службе у Конфедерации.

Свободная Расалхагская республика

Учитывая расположение Свободной Расалхагской республики на границе с Кланами и почти полную её оккупацию во время вторжения Кланов, можно предположить, что республика должна доброжелательно принимать помощь наёмников. Однако большинство расалхагцев слишком хорошо помнит Войны Ронинов 3034 года, когда множество наёмников отказалось вступить в сражение или попросту покидали поле битвы, пользуясь лазейками в своих контрактах. Мнение расалхагцев о наёмниках позднее ещё более ухудшилось, когда некоторые недобросовестные наёмные команды, нанятые, чтобы иметь дело с атаками периферийных бандитов, пользовались молодостью государства, завышая стоимость своих услуг. В итоге в этой части космоса наёмникам приходится бороться с предвзятым отношением к себе – от простого подозрительного отношения до неприкрытой ненависти. Фактически, любое наёмное подразделение, служащее в республике, должно оставаться на специально отведенной для него территории, отделённой от основного населения.

В настоящее время размещение многочисленных гарнизонов КомГвардии в пространстве республики уменьшает необходимость в наёмниках. Когда республика нанимает наёмников, она предоставляет адекватную оплату, но держит весьма жёсткую позицию относительно всех прав – особенно командного права.

Периферийные королевства

Немногочисленные государства Периферии испытывают антинаёмнические чувства. Уступая мощи вооружённых сил государств Внутренней Сферы, Периферия обычно нанимает наёмные команды, чтобы увеличить свои собственные войска. Хотя Периферия обычно привлекает неудачливых наёмников, которые пополняют свои капиталы незаконной практикой, некоторые государства Периферии не причисляют всех наёмников к подобным нежелательным группам. Например, в Магистрате Канопуса и Таурианском конкордате члены наёмной команды могут ожидать справедливого отношения к себе, основанного на собственных истории и достижениях, нежели на ошибочных обвинениях за непрофессиональное поведение других подразделений.

В дополнение к Магистрату Канопуса и Таурианскому конкордату, Марианская Гегемония также рассматривается как честный наниматель, заслуживающим не меньше доверия, чем некоторые Великие Дома. Однако другие области Периферии и независимые миры остаются подозрительными к наёмникам – по крайней мере первоначально.

Поскольку большинство наёмников не особо стремятся отправляться на Периферию, у этих окраинных королевств на наёмные команды глаз не мигает. Они зачастую предпочитают «зелёные» и плохо оборудованные но надежные войска, нежели ветеранов с сомнительной надёжностью или этикой. Большинство периферийных государств весьма сговорчивы относительно командных и трофейных прав, исключая Марианскую Гегемонию, которая ревниво оберегает командные права. Эти королевства также предлагают транспорт и обычно возмещают до 60% затрат от транспортировки своими силами. Обеспечение также обсуждается, но низкий уровень технологического развития Периферии приводит к тому, что большинство наёмных подразделений редко пользуется услугами периферийных техников.

Корпорации

Корпорациям важен итог, что является как преимуществом, так и недостатком для наёмников. С одной стороны, правления корпораций признают наёмников как коллег, независимых бизнесменов, и относятся к ним со всей профессиональной вежливостью. С другой стороны они тщательно взвешивают издержки и выгоды. Не имея такой же огромной финансовой базы, как большинство межпланетных правительств, корпорации обычно торгуются за каждый С-банкнот. Большинство корпораций не претендуют на командные права, но весьма неохотно оплачивают частные транспортные издержки, поскольку, как правило, могут предоставить наёмному подразделению собственные «прыгуны» и шаттлы. Трофейные права и техническая поддержка меняются в зависимости от нанимателя. Производители Мехов, например, скупы на трофейные права, но весьма щедры с технической поддержкой. Невоенные фирмы поступают с точностью до наоборот.

Наёмные подразделения

Только крупные наёмные соединения заключают субконтракты с другими наёмными

подразделениями, и если они это делают – значит, предвидятся боевые действия. На данный момент лишь «Гончие Келла», которые контролируют Арк-Ройальский защитный кордон, нанимают наёмников для гарнизонной службы. В основном стоит ожидать хорошего обращения, наряду с честной оплатой и правами. Командные права могут быть весьма ограничены и обычно закрепляются за нанимающей командой. Но субконтрактные подразделения могут ожидать хорошие трофейные права и неплохое снабжение.

КОНТРАКТЫ

Контракт определяет обязанности и права наёмного подразделения и его нанимателя. Следовательно, обе стороны должны гарантировать, что все их интересы обсуждены во время переговоров и особо определены в итоговом контракте.

ТИПЫ МИССИЙ

«Волчи Драгуны» признают и заключают контракты по 14 различным назначениям. Они рассматриваются как "легальные" миссии, должным образом зарегистрированы в Комиссии по надзору и сотрудничеству с наёмниками и сертифицированы комиссией в соответствии с Аресскими конвенциями и Аутричскими соглашениями по занятости наёмников. Каждый тип миссии также служит как руководство для оплаты и переговоров по правам и обязанностям наёмной команды.

Удерживание позиций (Оборона)

Наёмная команда, удерживающая позиции, проведёт много времени в стандартном гарнизонном режиме, но может быть направлена на любую оборонительную операцию – от вспомогательных операций до подавления беспорядков, по желанию нанимателя. Наниматели, как правило, полностью оплачивают транспортные издержки и компенсируют текущие расходы, вроде ремонта, возникающего в течении этой службы. Оплата средняя, с премией в 10-20% за боевые действия. Контракты рассчитаны минимум на 2 года.

Гарнизонная служба (Оборона)

Длительностью от 1 года до 5 лет, гарнизонная служба рассматривается большинством наёмных команд как "доходное времяпрепровождение". Подразделение на этой службе может охранять что угодно, от города до планеты, защищая объект от враждебных рейдов или даже штурмующих войск. Гарнизонная служба на внутренних мирах освобождает регулярные войска для других задач. На пограничных мирах, где боевое столкновение – реальная угроза, гарнизонные подразделения сохраняют весьма строгий порядок готовности и получают вознаграждение за каждое боевое действие.

Кадровая служба (Оборона)

Кадровая, или обучающая, служба является, возможно, самой легкой из всех. Как правило, подразделение на кадровой службе обучает охранный персонал корпораций или местной планетарной милиции боевой тактике. Обычно, если имеется такая возможность, кадровая служба совмещается с гарнизонным контрактом; большие наёмные подразделения часто выделяют и используют часть своих сил (от одного копы до целой роты) для кадровой службы, в то время как остальная часть подразделения используется для других целей. Как правило, контракт кадровой службы длится от 6 месяцев до 1 года.

Охранная служба (Оборона)

Охранная служба, также называемая службой "телохранителя" или "сторожевого пса", является специализированной формой гарнизонной службы, которая заключается в защите какого-либо лица, объекта или местности от атаки и/или захвата. Корпорации и планетарные правительства часто используют наёмников для охранной службы, но этот тип задания оценивается невысоко, если не объединён с кадровой службой. 4 месяца считаются обычным минимумом продолжительности такой службы.

Вспомогательная служба (Оборона)

Вспомогательная служба заключается в усилении других войск. Наёмные группы, которые соглашаются на такое назначение, знают, что они будут выброшены в зону боев, чтобы помочь защитникам, столкнувшимся с превосходящими их по численности атакующими силами. Большинство нанимателей находятся в весьма отчаянном положении, когда нанимают вспомогательные войска, так что наёмные подразделения, как правило, могут заключить сделку на выгодных условиях. Однако командные права являются извечной проблемой, поскольку большинство нанимателей предпочитают прикрепить наёмное подразделение к обороняющимся силам. Поскольку враг, вероятно, контролирует большинство подступов к полю боя, опасность такого назначения очевидна с самого начала. Обычный минимум такого контракта – 2 месяца.

Оборонительная кампания (Оборона)

От наёмников, нанимаемых для оборонительной кампании, ожидается, что они свяжут врага боями, пока наниматель не сможет переместить подкрепление в зону конфликта. Как правило, подразделения нанимаются только после того, как атака началась, или когда наниматель верит, что она неизбежна.

Раньше наниматели пробовали нанимать подразделения на обычных гарнизонных условиях, а затем вовлекали их в оборонительную кампанию, но Комиссия по надзору и сотрудничеству с наёмниками строго запретила такие действия и наложила огромные штрафы на нанимателей, которые нанимают подразделения под ложными предлогами. Как следствие, очень немногие наниматели пытаются совершать подобные аферы теперь.

Оборонительные кампании длятся обычно не менее 3-х месяцев.

Подавление беспорядков (Оборона)

Наиболее сомнительное из всех миссий обороны, задание подавления беспорядков заключается в использовании тяжелой техники против гражданских сил. Согласно Аресским конвенциям, такое действие позволительно только в случае, если гражданские цели участвуют в действии, которое является явно враждебным по отношению к законному, всеобщему признанному правительству или гражданской власти. Кроме того, конвенции предписывают, чтобы войска, подавляющие беспорядки, использовали для этого минимально приемлемую силу. По этим причинам многие наёмные команды отказываются от задания подавления беспорядков, если у них не имеется специально обученной пехоты. Контракт подавления беспорядков оплачивается невысоко и длится в течении минимум 3-х месяцев.

Набег на объект (Рейд)

Набеги на объекты, также известные как тактические рейды, являются наиболее распространенным типом миссий, контракты на

которые заключаются на Аутриче. Согласно контракту по набегу на объект, наёмная команда проникает на вражескую территорию, уничтожает специальную цель и уходит. Целью могут быть военные объекты, специальное оборудование, военный командный состав – всё, что может считаться значимой военной целью.

Из-за высокой степени риска и невысокого шанса, что последующие события не обернутся против наёмников, наниматели обычно предлагают щедрую оплату и права. Большинство таких контрактов длится минимум 2 месяца.

Захват (Рейд)

Рейды по захвату, так же известные как "грабительские налёты", почти идентичны набегу на объект. Однако в рейде захвата наёмная группа должна захватить объект и вернуть его нанимателю. Понятно, что рейды захвата, чьей целью являются люди, часто могут стать весьма сложными, если цель сопротивляется. Как факт, если наёмное подразделение захватывает враждебную цель, которая не представляет никакой очевидной военной ценности, то подразделение, также как и наниматель, могут быть обвинены в похищении людей, и могут быть вынуждены по закону репатриировать объект. Тем не менее большинство нанимателей согласны пойти на такой риск, потому что захват ключевых вражеских военачальников может нанести серьёзный ущерб вражеским силам, особенно если захват проведён непосредственно перед крупным рейдом или нападением как самого врага, так и против него.

Рейды захвата обычно длятся минимум 3 месяца, но могут значительно затянуться в зависимости от сложности и секретности миссии. Точно так же, в зависимости от опасности и длительности, изменяется и плата.

Разведывательный рейд (Рейд)

Разведывательный рейд заключается в проникновении на вражеский мир, разведывании вражеский приготовлений, его готовности к столкновению и полной оценке обстановки. Как правило, разведывательные рейды организуются перед планетарным штурмом или большим рейдом, но не должны натолкнуть противника на мысль о последующей атаке. Следовательно, разведывательные силы должны иметь возможность к быстрому передвижению, избегать обнаружения и оперировать малыми группами.

Большинство разведывательных контрактов длится минимум 1 месяц. Часто наниматель предлагает наёмному подразделению принять участие в последующем планетарном штурме или контракте на рейд, который начинается, как только закончится разведывательный контракт, так, чтобы подразделение могло помогать во время столкновения.

Оплата и права за разведывательные контракты выше среднего.

Диверсионный рейд (Рейд)

В диверсионном рейде наёмное подразделение должно вывести из строя как можно больше вражеских сил у основного объекта атаки (как правило, диверсионные рейды организуются непосредственно перед главным ударом или рейдом). Приходится много стрелять и быстро бегать. Команды, принимающие такие назначения, должны понимать, что поблизости не будет никакой поддержки.

Из-за крайней опасности диверсионных рейдов наниматели предлагают невероятную оплату и договорные выгоды. Диверсионный рейд редко длится дольше одного месяца.

Планетарный штурм (Нападение)

Наёмники часто нанимаются, чтобы действовать в качестве подразделений поддержки регулярных войск во время планетарных штурмов. Этот тип миссии предусматривает тяжёлые, затяжные бои. Наниматели обычно предлагают щедрую плату, трофейные и транспортные права и охотно предоставляют обеспечение. Однако в контрактах планетарного штурма наниматели никогда не предоставляют командные права. За исключением наёмных формирований рейтинга А*, все подразделения всегда подчиняются непосредственно общевойсковому командованию.

Контракты планетарного штурма как правило длятся 4-х месяца или дольше.

Охота на пиратов (Нападение)

Охота на пиратов рассматривается превосходной боевой задачей по ряду причин. Оплата честная, трофейные и командные права редко становятся проблемой, и большинство нанимателей предоставляют достаточную компенсацию за транспортировку. Некоторые наниматели предоставляют кое-какую поддержку, но вероятность столкновения наёмного подразделения с весьма значительными силами, что потребовали бы подкрепления, весьма мала.

Контракты охоты на пиратов длятся минимум 2 месяца.

Партизанские действия (Нападение)

Партизанские действия – один из наиболее многообещающих и опасных типов миссий, который может принять наёмное подразделение. Партизанские действия включают в себя элементы планетарного штурма, кадровой службы, разведывательных и набегов на объекты, и наёмные команды, как ожидается, будут оперировать в тылу врага без поддержки в течение длительного времени. Находясь в тылу врага, подразделение изматывает врага, определяет и уничтожает значимые объекты, а также обучает местные силы (как правило, гражданских жителей) искусству партизанской войны. Из-за очевидной опасности контракты партизанских действий предлагают самую высокую оплату и наиболее щедрые права, нежели любой другой тип наёмного контракта.

Большинство контрактов партизанских действий длится полгода.

КОНТРАКТНЫЕ УСЛОВИЯ И ОБЯЗАТЕЛЬСТВА

Традиционно все обязанности и длительность контракта отвечают набору стандартов, соответствующих типу миссий, описанных в предшествующем разделе. Однако оплата и все другие контрактные условия – командные права, транспортировка, компенсация, трофейные права и обеспечение – обычно определяются путём переговоров между нанимателем и наёмной командой. Квалификация команды и её история, также как и сама миссия, являются основными факторами, влияющими на эти переговоры.

Наёмным командам следует подробно изучить все детали предлагаемого задания, прежде чем приступить к переговорам и подписанию контракта.

Командование

Обычно командные права разделяют на 4 категории: независимое, связанное, под управлением Дома и интегрированное.

Независимые командные права предоставляют наёмной команде полную автономию. Подразделение оперирует без

вмешательства со стороны нанимателя или его войск, однако после окончания контракта приходится отчитываться за любые сомнительные действия и перед нанимателем, и перед Комиссией по надзору и сотрудничеству с наёмниками. Наниматели весьма часто предоставляют независимые командные права, поскольку это снимает с них любую правовую ответственность за действия наёмной команды. По этой причине наниматели обычно предоставляют независимые командные права во время рейдов, подавления беспорядков и партизанских действий.

При связанном командовании наёмная группа должна принять связанного, который представляет нанимателя. Взамен наниматель принимает ограниченную правовую ответственность за действия наёмного подразделения на период действия контракта. Связной (обычно офицер регулярных вооружённых сил) контролирует все решения командира наёмников и вообще следит за соблюдением интересов нанимателя. В зависимости от влиятельности нанимателя и условий контракта, связной иногда может оказывать серьёзное воздействие на подразделение, а также может быть основным свидетелем в любом последующем судебном слушании. Связное командование в основном используется корпорациями, большинством периферийных королевств и малыми государствами наподобие Договора Св.Ива и Свободной Расалхагской республики. Однако большинство Великих Домов в случае затруднений с наёмной командой используют связанного.

При соглашении о командовании под управлением Дома наёмники находятся под прямым командованием регулярного офицера вооружённых сил, назначенного нанимателем. Назначенный нанимателем командир может управлять тактикой и стратегией наёмного формирования, но в остальном наёмники сохраняют свою командную целостность. При подобном соглашении наниматель принимает полную правовую ответственность за миссию и поведение наёмников во время действия контракта – если наниматель не сможет доказать, что наёмники вообще не повиновались распоряжениям назначенного командира. Наследные Государства предпочитают именно этот тип командования, а Альянс Лиры, как правило, и не соглашается на меньшее, если не имеет серьёзных преимуществ по другим пунктам контракта. Кроме того, тесная координация рейдов, гарнизонной службы и наступательных задач фактически требует командования под управлением Дома, чтобы гарантировать, что все участвующие войска действуют как нужно.

При интегрированном командовании наниматель назначает регулярный офицерский состав на большинство командных должностей наёмного подразделения, фактически делая наёмное формирование частью своих регулярных вооружённых сил. Наниматель берёт на себя полную правовую ответственность за миссию и поведение наёмников во время действия контракта, если не сможет доказать, что наёмники не повиновались распоряжениям назначенного командира. Обычно наниматели используют подобный тип командного соглашения при найме наёмников для поддержки регулярных подразделений в крупных штурмовых операциях или рейдах (однако большинство Великих Домов, если поднажать, соглашается на командование под управлением Дома). Понятно, что командиры наёмников избегают интегрированного командования, потому что это требует от них фактически полной передачи контроля над своими войсками.

Компенсация

Компенсация — денежная сумма, которую наниматель предоставляет наёмной команде, чтобы покрыть текущие расходы, возникающие во время выполнения задания, как то: закупка продовольствия, налоговые сборы в космопорту и другие повседневные поставки. Как правило, подобные издержки незначительны, так что большинство нанимателей предлагают щедрые условия компенсации. Командиры наёмников должны помнить об этом и никогда не делать уступки по другим пунктам контракта или оплате в обмен на "щедрую" компенсацию.

Транспортировка

Как правило, наёмники могут ожидать транспортировки за счёт нанимателя на борту его шаттлов и «прыгунов». Однако многие команды не испытывают желания полагаться на предоставленную нанимателем транспортировку, особенно во враждебном пространстве, где может понадобиться быстрый вывод войск.

Обычно наниматели предлагают наёмникам возмещение в размере 12-20% от стоимости частной транспортировки. Если же у нанимателя отсутствуют собственные корабли, или они недоступны, то он может предложить наёмникам добраться до места своими силами и предоставить 40-50% компенсацию.

Вообще наниматели предпочитают, чтобы частное судно было достаточным для перевозки по меньшей мере трети наёмного подразделения.

Трофеи

Со времен вторжения Кланов и появления на современных полях сражений продвинутой клановской технологии, трофейные права стали одними из наиболее сильно оспариваемых условий контракта. Наёмники исторически предпочитали сохранять всё, что они захватывали, а военное трофеи могут разительно увеличить состояние наёмной команды после выполнения задания. Наниматели, со своей стороны, видят в трофейных правах способ получить обратно часть денег, которые они потратили на наёмное подразделение. Способы распределения трофеев изменялись столетиями, но Комиссия по надзору и сотрудничеству с наёмниками установила четыре трофейные нормы: полная, обменная, долевая и без трофеев.

Наёмное подразделение с полными трофейными правами может сохранить всё, что оно добудет во время миссии, за исключением специально оговорённых объектов или персон (цель набега на объект рейда или захвата). Однако получения полных трофейных прав, как правило, добиваются в результате очень тяжёлых переговоров.

Команда с правами обмена должна по окончании миссии передать все трофеи своему нанимателю. Взамен наниматель выплачивает команде их рыночную стоимость. Оплата может быть осуществлена в С-банкнотах или материалами. Если есть возможность, то в случае захвата Клантеха наниматели обычно предоставляют эквивалент продвинутой технологии Внутренней Сферы. Большинство нанимателей охотно соглашаются на обменные трофейные права.



Долевые права — компромисс, который с недавних пор набирает популярность. При данном типе соглашения наёмная команда может оставить половину всего захваченного оборудования (исчисляя тоннажем), а за остальное наниматель выплачивает полную рыночную стоимость. Поскольку наёмники выбирают оборудование, которое они сохраняют за собой, а какое отдают, большинство нанимателей предпочитают обменные права.

Отсутствие прав означает, что наниматель является собственником всех привезённых командой трофеев. Как правило, наниматель не будет настаивать на соглашении "никаких трофейных прав", если наёмники уже не согласились на связанное командование, потому что большинство наёмников не прилагают усилий по сбору трофеев, зная, что они из них ничего не получают. В миссиях против Кланов наниматели обычно начинают переговоры с трофейных прав, настаивая на их отсутствии. В любом случае наниматели обычно должны сделать большую уступку по другим пунктам контракта, чтобы убедить наёмное подразделение отказаться от трофейных прав.

Снабжение

Снабжение — это возмещение нанимателем затрат подразделения на техническое обслуживание. Издержки на снабжение включают в себя стоимость запчастей и материалов, а также постороннюю техническую помощь. Обычно наниматели предлагают либо непосредственное снабжение, либо компенсации за боевые потери.

При соглашении о непосредственном снабжении наниматель соглашается оплачивать от 50 до 100% месячных технических расходов команды, включая жалование техникам и стоимость инструментов и материалов. Если ожидаются боевые действия, то соглашение о непосредственном снабжении обычно более выгодно нанимателю, поскольку расходы на восстановление повреждений боевой техники могут быстро превысить обычные затраты на техническое обслуживание.

В миссиях кадровой службы и других лёгких заданиях типа гарнизонной службы в "спокойных" зонах подобное соглашение более выгодно наёмному подразделению.

При соглашении о возмещении боевых потерь наниматель соглашается покрыть затраты на восстановление или замену боевых потерь команды – это возмещение редко превышает 50%. Как правило, наниматель обязуется выплатить компенсацию подразделению в течение полугода после потери техники. Возмещение накопительное; поэтому, если отдельная часть оборудования была уничтожена и заменена 4 раза в течение нескольких сражений, наниматель может выплатить полную стоимость 2-х замен. Компенсация может быть оплачена либо полностью С-банкнотами, либо частично С-банкнотами, а частично оборудованием, но замена должна полностью соответствовать разрушенным компонентам. Отказ нанимателя от возмещения боевых потерь является нарушением договора и карается крупными штрафами. Естественно, наёмники, ожидающие боевых действий, будут стремиться к возмещению боевых потерь, в то время как их наниматели предпочтут условия непосредственного снабжения (наниматель с удовольствием согласится оплатить расходы на текущий ремонт всего подразделения, нежели заменить несколько Мехов, который могут стоить миллионы С-банкнот). Фактически большинство нанимателей будут делать существенные уступки по другим пунктам контракта в обмен на условия непосредственного снабжения.

ПУНКТ ЧРЕЗВЫЧАЙНЫХ ПОЛНОМОЧИЙ

Пункт чрезвычайных полномочий обычно включается почти в каждый контракт, заключенный на Аутриче. Этот пункт при необходимости даёт возможность нанимателю расширить сферу влияния контракта и увеличить длительность службы наёмников на случай объявления чрезвычайного положения. Контракты могут продлеваться только помесечно, максимум на 3 месяца. Однако наниматель должен оплатить каждое такое чрезвычайное продление контракта; обычно оплата за каждый последующий дополнительный месяц увеличивается.

Наёмная команда может позже обжаловать необходимость чрезвычайного положения в Комиссию по надзору и сотрудничеству с наёмниками. Если комиссия обнаружит, что чрезвычайное положение было не обосновано, она может вынудить нанимателя выплатить наёмникам сумму за чрезвычайное продление в тройном размере.

НАРУШЕНИЕ КОНТРАКТА

Все споры относительно нарушений контрактов рассматривает Комиссия по надзору и сотрудничеству с наёмниками. Наёмная команда или наниматель могут нарушить контракт следующим образом.

Наёмная команда может нарушить контракт:

- Незаконными действиями против невоенных целей;
- Неспособностью выполнить контракт оптимальным образом и в соответствии с Аресскими конвенциями или Аутричскими соглашениями;
- Проявлением трусости перед лицом противника;
- Неподчинением официально назначенному командованию или игнорированием договорных обязательств;

- Искажением информации о своей квалификации или боевых активах.

Наниматель может нарушить контракт:

- Искажением задач миссии в контракте;
- Искажением фактов, чтобы заманить команду в ситуацию, где для выживания она вынуждена совершать действия, которые нарушают Аресские конвенции или Аутричские соглашения.

Если наёмная команда или наниматель предъявляют обвинение в нарушении контракта, или если комиссия решает, что обстоятельства вынуждают начать расследование, она рассматривает факты в течение полной недели. Если после этого комиссия определяет, что обвинения обоснованы, она устанавливает дату слушания и замораживает все активы, относящиеся к этому контракту. Если наёмная команда попадает под обвинение, она вызывается на Аутрич и должна самостоятельно оплатить свою транспортировку. Наниматель, уличённый в нарушении контракта, должен лично предстать перед комиссией или послать полномочного представителя, а также должен оплатить все расходы наёмной команды, связанные с прибытием на Аутрич. Сторона, отказавшаяся явиться, признаётся виновной; комиссия возмещает затраты наёмной команды или нанимателя, если сторона признана невиновной.

Каждый такой случай разбирается советом из 4-х членов комиссии, она же выносит решение и определяет соответствующее наказание. Председателем совета является представитель КомСтара, два места зарезервированы для общественных членов комиссии (гражданский представитель государства-нанимателя или государства, против которого сражались наёмники, не присутствуют). Четвертое место в совете зарезервировано для офицера наёмной команды рейтинга А. Обвиняемая сторона может наложить вето на присутствие одного из членов комиссии и потребовать его замены. Для вынесения обвинительного приговора требуется не менее 3-х голосов членов совета.

Для наёмных команд штрафы за нарушение контракта могут быть губительны. Минимальное наказание несет автоматическую утрату права получить оплату за контракт, штраф в 20.000 С-банкнот и одномесячный запрет наниматься на службу. Наказание за нарушение договора средней тяжести карается штрафом в 50.000-100.000 С-банкнот и полугодовым запретом наниматься на службу. Находясь под запретом наниматься на службу, подразделение не может заключать контракты, а *любая* попытка его заключить приводит к дополнительным штрафам. Тем не менее, члены такого подразделения могут наниматься на службу в индивидуальном порядке. В крайних случаях комиссия может расформировать команду, конфисковать всё её оборудование, наложить 5-летний запрет наниматься на службу на каждого члена команды и отдать приказ о тюремном заключении членов команды на Аутриче (за период своего семилетнего существования комиссия вынесла такой приговор только однажды: подразделению, которое в качестве отвлекающего маневра умышленно сожгло целый расалхагский город во время набега на объект Клана Волка).

На нанимателей комиссия имеет гораздо меньше влияния. Как правило, нанимателя вынуждают выплатить наёмной команде штраф в размере до удесятерённой суммы оплаты контракта.

Наёмные команды, которые отказываются выполнить решения комиссии, могут быть объявлены ею вне закона, в результате чего другим наёмникам дозволяется арестовать или даже уничтожить преступную команду. Наниматели, которые не в состоянии выполнить решения комиссии, могут попасть под запрет о найме наёмников. В этом случае все наёмные команды, работающие в данное время на этого нанимателя, должны прекратить все свои действия, и никакие другие подразделения не могут заключать с ним контракт (наёмники, которые игнорируют это решение, подвергаются штрафам и могут быть объявлены вне закона). Наёмники, находящиеся под действием контракта, имеют право на полную оплату контракта.

КОМИССИЯ ПО НАДЗОРУ И СОТРУДНИЧЕСТВУ С НАЁМНИКАМИ

В ответ на потерю доверия нанимателей, последовавшей за расколом КомСтара и неудавшейся операцией «Скорпион», в 3052 году Коллегия КомСтара по надзору за наёмниками была упразднена. Вместо неё «Драгуны» организовали Комиссию по надзору и сотрудничеству с наёмниками, организацию, призванную популяризовать и унифицировать нормы поведения среди наёмных подразделений и их нанимателей. К тому же эта комиссия наблюдает за актами найма на Аутриче, решает споры между наёмниками и нанимателями и контролирует оплату по контрактам.

Комиссия состоит из представителей крупных политических объединений Внутренней Сфере и офицеров нескольких элитных наёмных команд. КомСтар также имеет постоянное место в комиссии, его представитель служит как председатель на всех слушаньях. 5 мест закреплено за представителями Великих Домов. Договор Св.Ива и Свободная Расалхагская республика также имеют места в комиссии, есть там и «Драгуны». «Лёгкая Кавалерия Эридана» и «Бронекавалерия МакКаррона» недавно утратили свой статус наёмников, и их места в комиссии были предложены широко известным «Горцам Нортвинда» и «Иррегулярам Голубой звёзды». «Горцы» согласились, «Иррегуляры» же, как сообщается, до сих пор обдумывают предложение. Также недавно были предложены места трем государствам Периферии и «Слову Блейка». Магистрат Канопуса уже принял предложение; «Слово Блейка» отказывается, пока представитель КомСтара занимает пост председателя. В этом вопросе до сих пор не было никаких подвижек.

Через гарантированные КомСтаром счета комиссия действует как гарант платежа по контракту. Наниматели передают полный платёж по контракту как доверительный вклад комиссии, которая затем переводит часть суммы на счёт наёмной команды. Оставшаяся сумма обычно задерживается до выполнения контракта, а комиссия удерживает 5% от всей суммы. Эта система гарантирует нанимателям возвращение денег в случае неявки наёмной команды в суд, а наёмным командам – получение оплаты по контракту.



МАТЕРИАЛЬНАЯ ЧАСТЬ И ОРГАНИЗАЦИЯ

Эта секция описывает весь спектр средств – БэтлМехи, АКИ, бронетехнику, пехоту и вспомогательные подразделения, – используемый наёмными соединениями, а также общие схемы организации наёмников, системы званий, униформу, медали и награды.

БЭТЛМЕХИ

Большинство наёмных подразделений полагаются в основном на БэтлМехи. Сотни малых команд не содержат вообще никакой аэрокосмической поддержки, бронетехники или пехоты, в значительной степени потому, что БэтлМехи позволяют выполнять большинство задач. Несомненно, Мехи являются наиболее универсальной и надёжной боевой техникой, имеющейся на сегодняшний день. Они могут успешно действовать почти в любой среде; они могут выдержать большее количество повреждений и привести их в боеготовность гораздо легче, чем АКИ, бронетехника, соединения пехоты, да и практически любую другую технику современных полей сражений. И только в случаях очень серьезных повреждений, наподобие выхода из строя термоядерного реактора или убийственного сосредоточенного огня, БэтлМех может быть приведен в полную негодность, но и то его можно разобрать на запчасти и материалы и выручить несколько сотен тысяч С-банкнот.

Наёмные команды редко предпочитают какой-либо один весовой класс БэтлМехов. Стараясь избавиться от затрат на боеприпасы, некоторые малые подразделения предпочитают БэтлМехи с энергетическим вооружением, но смышлёные командиры всегда понимали, что выгоды от баллистического и ракетного оружия намного весомее, нежели стоимость боеприпасов. Также малые подразделения "перегружают" себя тяжёлыми типами Мехов, ошибочно полагая, что большие машины обеспечат им крупные контракты. Однако командиры наиболее успешных подразделений понимают, что лучший способ раскрыть боевой потенциал своих войск и заработать денег – это совмещение лёгких, средних, тяжёлых и штурмовых машин есть. Несколько успешных подразделений – в особенности батальон «Зета» «Волчих Драгун» – кажется, противоречат этому правилу, но подобные подразделения состоят из высококлассных воинов и обычно действуют при поддержке более лёгких подразделений.

Одновременно со стремлением большинства наёмных команд содержать Мехов различных весовых классов, большинство подразделений наёмников используют некоторое число Мехов, которые часто встречаются в той области пространства, где подразделение было сформировано. Например, о подразделении, который использует большое число *Пантер* и *Драконов*, с большой долей вероятности можно сказать, что оно было основано в Синдикате Драконов или вблизи куритянской границы, в то время как о подразделении, которое в большинстве своём полагается на *Валькирий* или *Принудителей*, можно сказать, что оно было основано в старых Федеративных Солнцах. Конечно, подобные выводы не всегда верны, поскольку, работая на различные Дома, захватывая

вражеские Мехи и торгуя с другими наёмниками, подразделение получает доступ к массе типов БэтлМехов.

Поскольку большинство команд наёмников не имеет достаточных средств для покупки продвинутых технологий, они усердствуют свои БэтлМехи гораздо реже, нежели регулярные подразделения Мехов Великих Домов. К тому же очень немногие наёмные команды могут содержать и обучать большой штат технического персонала, так что если им и удастся захватить Клантех, они, как правило, не могут приспособить его для использования на Мехах Внутренней сферы (по этой причине большинство команд обычно обменивают трофейный Клантех на продвинутую технологию Внутренней Сферы).

Наибольшее влияние на БэтлМехи наёмных команд имело вторжение Кланов, которое привело к тяжёлым потерям наёмников по всей Внутренней Сфере и Периферии. Считая наёмников немногим лучше бандитов, Кланов просто уничтожили многие наёмные ополчения и используемые корпорациями команды. Из 108 наёмных полков, которые сражались на передовой против Кланов, было уничтожено более 30%.

Несколько разочаровавшихся в своих Домах полков, попавших под удар Кланов, стали наёмниками, несколько пополнив ряды наёмников, но наёмные команды восстанавливаются гораздо медленнее, чем армии Наследных Государств. Тем не менее некоторые подразделения смогли восстановиться. «Иррегуляры Голубой звезды», например, решили расформировать один из своих побитых полков, чтобы купить новые Мехи и нанять лишившихся своих подразделений воинов-ветеранов. А «Диоскуры», уменьшившаяся за время действий против Кланов с 2-х полков до одной роты, смогли восстановиться до 2-х батальонов, нанимая оставшихся в живых из других потрепанных подразделений.

ОРГАНИЗАЦИЯ БЭТЛМЕХОВ

За века большинство наёмных соединений организовало свои БэтлМехи согласно обычной системе Внутренней Сферы: копьё по 4 Меха, роты по 3 копьё, батальоны по 3 роты и полки по 3 батальона. Однако в последнее время наёмные подразделения стали добавлять к формированиям размером с батальон или больше отдельные командные копьё, и эта система теперь стала стандартом среди наёмных команд.

ОБЫЧНАЯ ОРГАНИЗАЦИОННАЯ СТРУКТУРА БЭТЛМЕХОВ НАЁМНИКОВ

Формирование	Состав	Численность
Копьё	-	4 БэтлМеха
Рота	3 копьё	12 БэтлМехов
Батальон	3 роты +1 командное копьё	40 БэтлМехов
Полк	3 батальона +1 командное копьё	124 БэтлМеха
Усиленный полк	4 батальона +1 командное копьё	164 БэтлМеха

АЭРОКОСМИЧЕСКИЕ ЧАСТИ

Почти каждая наёмная команда старается иметь свои собственные шаттлы и «прыгуны», потому что обладание ими обеспечивает команде беспрецедентный контроль над своими успехами.

Каждый наёмник слышал ужасные истории об оставленных воинах после неудачного штурма; обладание шаттлом фактически гарантирует, что наёмники смогут покинуть поле битвы в любой момент. Обладание «прыгуном» даёт команде наёмников возможность покинуть звёздную систему в любое время, независимо от графиков и наличия коммерческих транспортов. И, конечно, обладая подобными судами, подразделение экономит огромные суммы на транспортировке.

«Прыгуны» остаются баснословно дорогими. Достаточно большое число команд может позволить себе купить шаттлы, но только наиболее успешные наёмные подразделения могут покупать «прыгуны». Что касается WarShip'ов, то «Волчи Драгуны» и «Иррегуляры Голубой звезды», которые недавно захватили по одному клановскому WarShip'у, являются единственными наёмными командами, которые обладают подобной техникой.

В основном наёмные подразделения обладают относительно небольшим количеством аэрокосмических истребителей (АКИ) просто потому, что большинство команд рассматривают их как маловыгодное капиталовложение. С одной стороны, аэрокосмические истребители не настолько живучи, как БэтлМехи. При действии в атмосфере поврежденный истребитель, вероятнее всего, рухнет на землю с немыслимой скоростью, уничтожая и себя, и своего пилота. К примеру, БэтлМех, который упал на землю, обычно отделяется незначительными повреждениями. В космосе повреждённый АКИ, с большой вероятностью, столкнётся с другим кораблем или улетит в открытый космос, тем самым оказавшись вне эффективной дальности обнаружения всего за несколько секунд.

По этим причинам большинство наёмных команд содержит очень небольшое число аэрокосмических частей, либо не содержит вообще. Большинство команд, которые имеют аэрокосмические войска, содержат один истребитель на каждые 24 БэтлМеха, в то время как обычная тактическая доктрина Внутренней Сферы рекомендует соотношение 1:12. В вопросах аэрокосмической поддержки, если она необходима, большинство наёмников полагаются на своих нанимателей. Те наёмные подразделения, которые содержат крупные аэрокосмические силы (обычно это престижные подразделения типа «Гончих Келла» или «Легиона Смертоносного Грэя») обычно доверяют ветеранам и элитным пилотам свои дорогие и легко уничтожаемые истребители.

ОРГАНИЗАЦИЯ АЭРОКОСМИЧЕСКИХ ЧАСТЕЙ

Аэрокосмические части наёмников обычно организуются согласно старой схеме Звёздной Лиги: копьё-эскадрилья-крыло, - иногда с отдельным командным копьём (понятия «аэрокосмическая роты» и «аэрокосмический полк» появились в промежуток между первыми двумя Наследными войнами для простоты ведения учёта). Некоторые наёмные команды до сих пор используют роты из 12 истребителей, но большинство давно отказалось от этой практики.

ОБЫЧНАЯ ОРГАНИЗАЦИОННАЯ СТРУКТУРА АЭРОКОСМИЧЕСКИХ ЧАСТЕЙ НАЁМНИКОВ

Формирование	Состав	Численность
Копьё	-	2 АКИ
Эскадрилья	3 копыя	6 АКИ
Крыло	3 эскадрильи +1 командное копьё	20 АКИ
Усиленное крыло	4 эскадрильи +1 командное копьё	26 АКИ

БРОНЕТЕХНИКА

В отличие от большинства армейских соединений Великих Домов, наёмные команды всегда были поклонниками бронированного транспорта. Недорогие и легко восстанавливаемые, бронированные машины обычно с удивительной эффективностью противостоят БэтлМехам. С толстой бронёй или хорошей манёвренностью, бронированная машина может, как правило, перенести полный залп орудий БэтлМеха, а скоординированная атака нескольких бронированных машин вполне может вывести из строя машину неосторожного МехВоина.

В настоящее время наёмные подразделения, более всего предпочитают лёгкие аппараты на воздушной подушке и тяжёло бронированные гусеничные машины. Как правило, более тяжёлые машины используются для того, чтобы пробить бреши в броне Меха. Затем на поле боя появляются более лёгкие машины, типа *Хозяев саванны* или ракетных платформ *Харассер*, помогая нанести завершающий удар. Орудийный огонь более тяжёлых машин типа ПИИ-носителей *Шрек* или тяжёлых танков *Фон Люкнер* могут пробить броню БэтлМеха с одного залпа, чем очень беспокоят пилотов Мехов. Эти тяжёлые единицы находят свое лучшее применение при ударе из засады или при развёртывании на защитных рубежах в статическом положении; когда же они используются в значительных количествах, они могут самостоятельно противостоять вражеским силам или обеспечивать превосходную огневую поддержку подразделению БэтлМехов.

Некоторые подразделения используют свои лёгкие машины как острие атаки, со скоростью молнии пронзающее линию противника и наносящее непохотные повреждения прежде, чем появятся тяжёлые единицы. Роты *Хозяев саванны*, как известно, повергали средние и даже тяжёлые БэтлМехи с одного захода, теряя в среднем только одну или две машины.

Бронетехника обычно развёртывается числом в батальон, когда приписана к полку БэтлМехов, и числом в роту, когда приписана к батальону БэтлМехов. За исключением быстрых разведывательных типов, бронированные машины редко развёртываются в соединения размеров во взвод, потому что подобные соединения фактически беззащитны против любой другой силы, большей, чем другой взвод бронетехники. В заключение, несколько наёмных полков бронетехники оперирует во Внутренней Сфере, большинство из них специализируется на гарнизонных контрактах.

ОРГАНИЗАЦИЯ БРОНЕТЕХНИКИ

Наёмные соединения обычно организуют свою бронетехнику в копыя по 4 машины, роты по 3 копыя, батальоны по 3 роты и полки по 3 батальона. Если подразделение действует как независимое, оно обычно включает ещё и командное копьё, также командное копьё придается и батальону. Независимый полк обычно возглавляется командной ротой.

Когда бронетехника обеспечивает поддержку БэтлМехам, их командир также управляет и бронетехникой.

ОБЫЧНАЯ ОРГАНИЗАЦИОННАЯ СТРУКТУРА БРОНЕТЕХНИКИ НАЁМНИКОВ		
Формирование	Состав	Численность
Копьё	-	4 машины
Рота	3 копья	12 машин
Батальон	3 роты +1 командное копье	40 машин
Полк	3 батальона +1 командное копье	132 машин

ПЕХОТА

Наёмные команды обычно используют пехоту для охранения или гарнизонной службы, либо в качестве специалистов, потому что большинство команд как правило не желает нести тяжёлые потери, которые обычно следуют, когда пехотные войска используются на передовой.

Охранно-гарнизонные задания типа подавления гражданских волнений – для чего БэтлМехи особенно неудачный выбор – являются теми миссиями, которые обычно исполняет пехота. Пехота также используется и для охраны территории, на которой размещено подразделение Мехов. Специальные пехотные соединения, типа расчётов артиллерийских установок «Большой Том» и расчётов орудий противовоздушной обороны, часто доказывали свою эффективность на поле боя в качестве анти-Мех-отделений. Специальные пехотные отделения также могут проникнуть сквозь вражеские позиции и действовать в тылу врага гораздо легче, чем другие боевые единицы, и эта особенность делает эти отделения идеальным выбором для подрывных миссий, саботажа и сбора разведданных.

В настоящее время «Волчи Драгуны» являются единственными наёмниками, которые имеют знания и средства для производства бронекостюмов («Драгуны» производят классическую клановскую модель «Элементал», а так же более лёгкую модель-невидимку). Другие большие наёмные команды, типа «Легиона Смертоносного Грэя» и «Лёгкой Кавалерии Эридана», обладают бронекостюмами Федеративного Содружества. Хотя они и не такие сильные как Элементалы «Драгун», эти костюмы более гибки в применении. Например, «Легион Смертоносного Грэя» изменил несколько своих костюмов для разведывательных и секретных операций. А связь «Гончих Келла» с отступниками Фелана Келла из Клана Волка дала им возможность поставить в строй облегчённые версии костюмов клановских Элементалов. Кроме того, «Гончие Келла», как сообщается, изобретают свою собственную модель бронекостюма для производства на своих фабриках на Арк-Ройале.

Большинство наёмных команд организуют свою традиционную пехоту в отделения по 7 человек, взводы по 4 отделения, роты по 3 взвода, батальоны по 3 роты и полки по 3 батальона (пехотные роты, батальоны и полки обычно включают в себя ещё и дополнительные командные отделения).

Бронепехота наёмников организована в отделения по 4 человека и взводы по 3 отделения. Поскольку бронепехота редка среди подразделений наёмников, она обычно развёртывается во взводы по 3 отделения, нежели регулярная бронепехота некоторых Домов, развёртываемая во взводы по 5 отделений. В отличие от обычной практики составлять отделение из 4-х человек, !Волчи Драгуны! организуют бронепехоту в Точки по 5

человек, что отражает клановское происхождение этого подразделения.

ОБЫЧНАЯ ОРГАНИЗАЦИОННАЯ СТРУКТУРА ПЕХОТЫ НАЁМНИКОВ		
Формирование	Состав	Численность
Отделение	-	7 человек
Взвод	4 отделения	28 человек
Полк	3 взвода + командное отделение	91 человек
Батальон	3 роты + командное отделение	278 человек
Полк	3 батальона + командное отделение	834 человека
Отделение бронепехоты	-	4 человека
Взвод бронепехоты	3 отделения бронепехоты	12 человек

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА

Техническая поддержка является одной из самых больших проблем наёмного подразделения, потому что наёмники не имеют столь обширных ресурсов, которыми располагают войска регулярных армий. Наёмники время от времени нанимают техников со стороны, но эти теки могут быть весьма дороги. Также они не сопровождают подразделение в зоны боевых действий – туда, где техники могут в буквальном смысле слова спасти военную кампанию, сохраняя машины подразделения на ходу.

По этим причинам любая наёмная команда, которая надеется на долговременные успехи, должна нанимать персонал полевой поддержки столь же энергично, как и новых МехВоинов. Действительно, опытность вспомогательного штата большинства наёмников в среднем находится на ветеранском уровне, нежели регулярный уровень опытности вспомогательного штата армий Домов. Техники с опытом работы с продвинутой технологией Внутренней Сферы или клановской технологией востребованы особенно.

К сожалению, немногие наёмные команды могут обеспечить свою нужду в технической поддержке на 100%. Платежи большому вспомогательному штату могут быстро обанкротить подразделение наёмников, если, конечно, подразделение не принимает постоянное участие в боевых действиях, чего никогда не было. Как следствие, большинство подразделений наёмников содержат такой вспомогательный штат, чтобы обеспечить свою потребность на 60% - эта норма гарантирует способность подразделения всегда развернуть немалую часть своих машин без угрозы сильного финансового напряжения.

СТРУКТУРА ЗВАНИЙ И ЗНАКИ ОТЛИЧИЯ

Большинство наёмных команд использует упрощённую структуру званий Звёздной Лиги, как показано в следующей таблице структуры званий. Большинство подразделений также разработало свои собственные уникальные знаки отличия, которые отражают их расплывчатую структуру. Некоторые, хотя и не все, наёмники избегают знаков отличия как символов бюрократии и высокомерия, которыми «заражены» многие регулярные воинские подразделения. Некоторые воины, которые носят знаки отличия, выказывают своё пренебрежение к ним, нося их как запонки, на своих головных уборах или груди вопреки обычной военной практике.

ТИПИЧНАЯ СТРУКТУРА ЗВАНИЙ		
Подразделения БэтлМехов, аэрокосмических и бронетанковых частей	Экипажи шаттлов и «прыгунов»	Технический персонал
Бригадный генерал		
Полковник	Капитан	
Подполковник	Коммандер	
Майор	Капитан-лейтенант	
Капитан	Лейтенант	
Лейтенант	Младший лейтенант	Лейтенант
	Энсин	Главный техник/Инженер
Рядовой или сержантский состав		
Сержант	Главный старшина	Старшие техник/Инженер
Капрал	Старшина	Техник/Инженер
[Специальность]	Космонавт	Помощник техника

Бригадный генерал

В армиях Наследных Государств бригадный генерал является заместителем генерала. Однако наёмные подразделения из нескольких полков, нанятые Великим Домом, используют это звание для определения старшего полкового командующего.

Полковник/Капитан (Адмиралтейство)

Полковники наёмников обычно командуют полками, хотя многие командиры батальонов также называют себя полковниками. В наёмных частях, состоящих из множества полков, старший полковник обычно рассматривается как первый среди равных. Обычно вооружённые силы Наследного Государства требуют, чтобы старший полковник наёмной группы принял звание бригадного генерала для обеспечения четкой субординации во время боевых действий.

Адмиралтейское звание капитан обозначает командира шаттла или «прыгуна» наёмников. Историческая традиция запрещает присутствовать на борту корабля более чем одному капитану, так что любой другой капитан на борту шаттла по обычаю именуется *коммодором* (этот учтивый титул не даёт никаких дополнительных полномочий). По той же самой причине любой капитан частей БэтлМехов, аэрокосмических сил или бронетехники на время пребывания на борту корабля становится *майором*.

Подполковник/Коммандер (Адмиралтейство)

Это звание как правило зарезервировано для старшего командира батальона (крыла) или заместителя полковника. Адмиралтейские коммандеры служат заместителями или командирами отсеков.

Майор/Капитан-лейтенант (Адмиралтейство)

Майоры командуют целыми батальонами БэтлМехов, пехоты или бронетехники. Аэрокосмические майоры командуют урезанными или полными аэрокосмическими крыльями. Иногда майоры служат как непосредственными помощниками полковников и других высокопоставленных офицеров. Адмиралтейские капитан-лейтенанты командуют большими отделениями на шаттлах и «прыгунах».

Капитан/Лейтенант

(Адмиралтейство, технический персонал)

Капитаны командуют ротами БэтлМехов, пехоты или бронетехники, а также аэрокосмическими эскадрильями. Капитаны также могут служить помощниками полковников и вышестоящего офицерского состава. Офицеры эквивалентного адмиралтейского звания, лейтенанты, командуют большими рабочими центрами или малыми отделениями, или служат помощниками капитанов и коммандеров.

У технического персонала звание лейтенант обычно имеют старшие техники, отвечающие за обслуживание полков или нескольких независимых батальонов. Это звание – почётная должность, и она не дарует никаких свойственных ему полномочий или привилегий.

Лейтенант/Энсин (Адмиралтейство)/

Главный техник (технический персонал)

В наёмных войсках лейтенанты командуют копиями, секциями или взводами. Обычно сержанты возводятся в это звание после изучения командирских навыков.

Адмиралтейское звание энсин – это испытательное звание для молодых офицеров. После года службы все энсины автоматически повышаются до младших лейтенантов, при условии, что энсин не совершил поступков, требующих дисциплинарного взыскания. Как правило, энсины командуют малыми рабочими центрами.

Главные техники ответственны за обеспечение батальонов бронетехники или аэрокосмических крыльев. На борту шаттла и «прыгуна» главные инженеры ответственны за все требования по техническому обслуживанию и командуют техниками корабля.

Сержант/Первый старшина (Адмиралтейство)

Сержант считается старшим неофицерским званием во взводе бронетехники, копые БэтлМехов роботов или аэрокосмической эскадрилье. В пехотных войсках сержанты командуют отделениями. В наёмных подразделениях сержанты часто являются обучающими офицерами, в результате чего они обычно повышаются до лейтенантов. Сержанты наёмников также обычно служат и на лейтенантских должностях, но сохраняют своё звание.

Главные старшины – старшие среди неофицерского состава на шаттлах или «прыгунах». В зависимости от размера корабля и его экипажа, он может иметь первых старшин трех различных степеней: шеф, старший шеф и главный шеф.

Старшие техники обеспечивают обслуживание аэрокосмических эскадрилий или рот бронетехники и БэтлМехов. На борту шаттла или «прыгуна» старший техник может обслуживать корабельные орудия или двигатели.

Капрал/Старшина (Адмиралтейство)

Это звание характеризует пост "среднего управленца" и редко используется вне пехотных войск. Обязанности капрала часто определяются как получение приказа от командира, выслушивания сержантской точки зрения на его *выполнение*, а затем обобщения и доведения приказа до рядовых.



Адмиралтейские старшины осуществляют аналогичную работу, но они хотят, чтобы приказ был выполнен до ленча, чтобы все могли закончить работу пораньше.

[Специальность]/Космонавт/Техник

В наёмных войсках пилоты Мехов и истребителей, члены экипажей бронетехники и пехотинцы именуются просто в соответствии со своими обязанностями и редко носят какие-либо знаки отличия. На борту космических кораблей рядовой состав, который составляет большую часть экипажа, именуется космонавтами.

В идеале, техник и его бригада помощников ответственны за обеспечение одного БэтлМеха или АКИ. Однако наёмные силы редко содержат большой технический штат, так что один техник может быть ответствен за всю секцию, копьё или взвод, а также обычно «не обременён» достаточным количеством помощников. Инженеры – основные техники на шаттлах и «прыгунах»; они

осуществляют эксплуатацию и работу контрольных панелей машинного отделения.

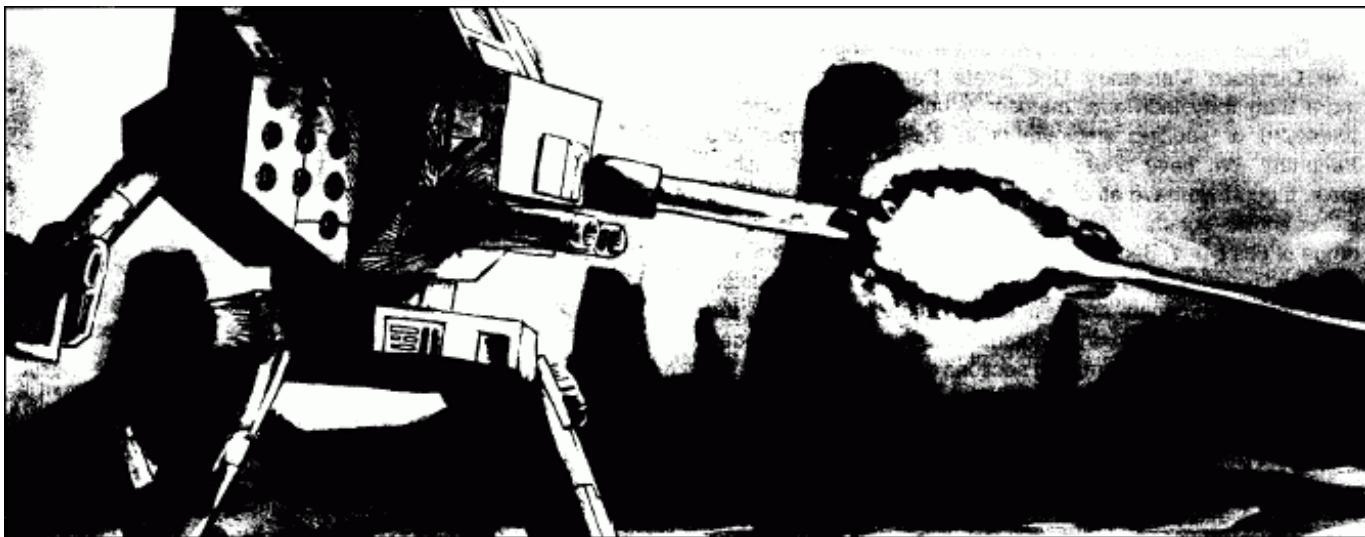
УНИФОРМА

Очень немногие наёмные команды заботятся о внедрении определенной формы одежды; невнимание к таким правилам – одна из главных причин, по которой солдаты регулярных войск становятся наёмниками. Большинство наёмных команд позволяют своим воинам одеваться так, как они хотят, если одежда не мешает выполнению обязанностей. Например, наёмный командир-МехВоин может позволить своим войскам носить яркие цвета; однако никакой пехотный командир не позволит своим войскам яркую одежду в боевой обстановке, поскольку такая одежда подвергнет опасности их жизни и поставит под угрозу выполнение задания. Вообще умные командиры наёмников ограничат выбор одежды для своих воинов из уважения к местным традициям. Например, большинство командиров запрещает своим войскам ношение чрезвычайно открытой или вызывающей одежды, пока они служат в консервативном регионе, таком, как Синдикат Драконов.

ПАРАДНАЯ УНИФОРМА

Только очень успешные наёмные команды могут позволить себе такую роскошь, как парадная униформа. Следовательно, большинство наёмников в официальной обстановке носит ту парадную униформу, которая осталась с прежнего места службы в регулярных армиях.

Некоторые наёмные команды имеют парадную униформу, связанную с историей подразделения. Например, клетчатые шерстяные килты, парадные рубашки и военные кушаки «Горцев Нортвинда» восходят к основанию подразделения на древней Терре. Другие команды используют броскую униформу, в которой не очень удобно, но весьма красиво. Броская парадная форма «Гончих Келла», например, состоит из двубортного жилета, скроенного так, чтобы напоминать большую голову гончей с ушами в плечах и мордой у пояса.



МЕДАЛИ И НАГРАДЫ

Известие о том, что наёмники присуждают медали и награды, может показаться нелепым ввиду того, что большинство наёмных команд упорно избегает знаков отличия, титулов, униформы и других атрибутов регулярной военной службы. Наёмники считают большинство этих медалей и наград дешёвым подхалимством, но некоторые награды всё же смогли снискать некоторую популярность как среди наёмников, как и в подразделениях регулярных войск.

«ЗУБ ГОНЧЕЙ»

«Зуб гончей» представляет из себя белый эмалированный значок в форме большого собачьего клыка. «Гончие Келла» присуждают «Зуб» только воинам сторонних наёмных команд, которые бились рядом с «Гончими» и заслужили их уважение, проявив свое мастерство, храбрость и честь – трёх качеств, столь характерных для основателей подразделения, Моргана и Патрика Келлов.

«ГОЛУБАЯ ЗВЕЗДА»

Также называемая «Голубой звездой Керенского», эта медаль Звёздной Лиги первоначально была создана в качестве признания "непоколебимой лояльности перед лицом больших невзгод", проявленной ветеранами Гражданской войны Амариса. После этой кампании «Звёзды» получило 37 человек. Когда Керенский призвал к Исходу, все кавалеры «Голубой звезды» остались, не желая нарушать свой обет защищать Внутреннюю Сферу. 32 из них стали ядром наёмных полков «Иррегуляры Голубой звезды» (3 ушли в отставку и скончались, а двое других из первоначальных кавалеров пропали из виду через год после Исхода).

Традиционно, всякий раз, когда носитель этой медали умирает или уходит с действительной службы, его медаль переходит действующему члену наёмного подразделения.

Новый кавалер выбирается голосованием всего многополкового воинства на предмет его или её верности «Иррегулярам» и кодексу благородного ведения войны. Предыдущие носители медали могут выдвинуть своего преемника, при этом их голос приравнивается к 50-и голосам. До настоящего времени ни одна из подобных кандидатур общим голосованием не была отклонена.

Дважды носители «Голубой звезды» покидали «Иррегуляров», чтобы служить в других наёмных подразделениях, но каждый раз после смерти носителя в бою возвращались. Лишь одна медаль была потеряна, будучи уничтоженной в бою, но была вновь воссоздана из металла танка класса *Роммель*, в экипаж которого входил носивший её воин.

«Голубая звезда» представляет собой кусочек голубой стали, окаймлённой красной эмалью, с выгравированным золотым щитом в середине.

«ЛЕГИОН КАРССКОВА»

«Легион Карсскова» присваивается «Ангелами Аванти» как признание самопожертвования, превышающего служебный долг, сделанного, чтобы спасти члена «Ангелов» или «Ангелов» в целом. Только три воина удостоились «Легиона Карсскова», начиная с его учреждения в августе 3058 года; двое из них получили медаль посмертно, включая и одного из первых членов подразделения Брента Карсскова, который отдал свою жизнь, спасая помощника командира «Ангелов».

Любой носитель «Легиона Карсскова» может носить на своём БэтлМехе эмблему «Легиона» - чёрный силуэт *Феникса-Ястреба* с двумя золотыми крыльями ангела по бокам. Медаль являет собой обет «Ангелов» оказывать помощь нуждающемуся, когда или где бы он её ни запросил.

КРАТКИЕ ОПИСАНИЯ НАЁМНЫХ ПОДРАЗДЕЛЕНИЙ

Следующая информация представляет собой выборку из массивной Аутричской базы данных кратких описаний наёмных подразделений, включающую в себя более 40 отдельных наёмных подразделений, которые в настоящее время находятся на службе или ищут нанимателя во Внутренней Сфере и на Периферии. Мы решили представить прежде всего признанные подразделения, хотя также включили и несколько недавно сформированных и малоизвестных команд в интересах более полного освещения всевозможных типов подразделений. Поскольку главная задача этого Полевого Руководства заключается в помощи нанимателям получить разобранье в различных типах наёмных подразделений, на которые они уже полагаются, информация о некоторых примечательных командах была расширена, в их краткие описания были включены наиболее интересные подробности. Следующие введения включают в себя рейтинг «Драгун» и сжатую историю каждой наёмной команды, описывают имеющиеся в наличии силы и структуру, наиболее выдающихся офицеров, тактику и стратегию. В секции **Аутрич**, с.14, предлагается детальное объяснение рейтинга «Драгун» и системы отслеживания «Драгун».

Каждый тип подразделения внутри отдельной команды обозначается одним из нижеследующих уникальных символов.



Описания подразделений включают в себя его размер, рейтинг и общие рейтинги лояльности/надёжности. Размер подразделения может варьироваться от одного копы до усиленного полка. Большинство этих подразделений придерживаются обычной организации Внутренней Сферы (см. **Материальная часть и организация**, стр. 26), за исключением отдельно отмеченных в кратком описании.

Обычный рейтинг квалификации представляет собой обобщённую оценку мастерства и боевого опыта подразделения, усреднённой за период нескольких контрактов или нескольких лет работы на одного нанимателя. Вообще подразделения с более высоким рейтингом квалификации исполняют работу более качественно, нежели подразделения с более низким рейтингом, независимо от других факторов. Обычные рейтинги, используемые повсеместно во Внутренней Сфере и на Периферии, – это новички, регуляры, ветераны и элита. Рейтинг «Новички» обычно определяет подразделение, полное необстрелянных или неопытных воинов, но он может быть применён также и к более опытным солдатам, если наёмная команда не проверена в сражении. Регулярные подразделения состоят из войск средних способностей – солдаты с некоторым известным боевым опытом, работавшие вместе какое-то время. Ветеранские подразделения имеют за спиной несколько лет активной боевой деятельности, и обычно отряжаются для выполнения более важных (и опасных) миссий. Как правило, регулярные войска Домов редко выказывают какую-либо профессиональную вежливость в отношении наёмной команды, пока последняя не достигнет ветеранского статуса. Элитные подразделения редки, они состоят из наиболее опытных и популярных наёмников Внутренней Сферы. Элитные наёмные команды – герои

приключенческих головидео – известны своими подвигами и уважаемы по праву.



Комиссия по надзору и сотрудничеству с наёмниками присваивает каждой команде рейтинг лояльности, используя следующие категории: Сомневающиеся, Надёжные или Фанатики. Хотя лояльность является частью рейтинга «Драгун», независимая оценка КНСН позволяет нанимателю быстро оценить надёжность подразделения. Сомневающиеся подразделения известны своими нарушениями контрактов или обхождением контрактов юридическими способами, хотя недавно сформированные подразделения без послужного списка также получают статус Сомневающихся. Большинство нанимателей понимает разницу и оценивает новое подразделение с позиции «презумпции невиновности». Наём любых других типов сомневающихся подразделений весьма рискован. Надёжные подразделения – это те команды, которые продолжают исполнять свои контракты в неблагоприятных условиях, наподобие задержки оплаты или несправедливого обращения, а так же команды, остававшиеся лояльными определённому нанимателю в течение многих лет. Рейтинг «Фанатики» для наёмной команды не означает слепую преданность нанимателю, как подразделения Домов, готовые сражаться до смерти на службе у своего правительства. Фанатичная наёмная команда просто стремится выполнять свой контракт независимо от несправедливых условий, отсутствия снабжения или даже перед лицом предательства. Как правило, должно случиться нечто из ряда вон выходящее – наподобие прямого предательства, – чтобы вынудить такое подразделение нарушить контракт.

ДОСТУП К БАЗЕ ДАННЫХ КРАТКИХ ОПИСАНИЙ
НАЁМНЫХ ПОДРАЗДЕЛЕНИЙ
РАСПОЛОЖЕНИЕ: ФАЙЛЫ ISMERC FM
СЕКРЕТНЫЙ ПРОТОКОЛ «ВОЛЧЬИХ ДРАГУН»
УРОВНЯ-2 ОБОЙДЁН
КОМСТАРОВСКИЕ ПРИКРЕПЛЁННЫЕ
ФАЙЛЫ/ЗАГРУЗИТЬ АССТ# WN-7
АВТОРИЗАЦИЯ: NOKETSUNA\MFM\WOLFNET



«БИЧИ ЭЙСА ДАРВИНА»: ЕСТЕСТВЕННЫЙ ОТБОР

«Бичи» больше напоминают клуб или братство, нежели обычную наёмную команду. Лидер этого подразделения, Эйс Дарвин, лишь подтягивает своих друзей на работу, когда получает контракт. Самое маленькое подразделение, которое он когда-либо собирал, составляло усиленное копьё из шести БэтлМехов, самое большое – 2 роты, подкреплённые минимумом бронетехники и аэрокосмических сил. В результате подобной случайной организации диапазон способностей, мастерства и опыта, которые «Бичи» могут предложить, меняется от миссии к миссии, создавая подразделению репутацию «чёрного ящика» - наниматель никогда не знает: что же он в итоге получит.

Так или иначе, этот случайный метод сбора новой наёмной команды для каждой миссии принес «Бичам Дарвина» свои плоды. К настоящему времени из 15-и контрактов команда – к радости нанимателей – выполнила большую их часть и не выполнила свои обязательства только однажды. Низкий рейтинг «Драгун» подразделения вызван, главным образом, недостатком технической поддержки и транспорта. По последнему контракту «Бичи» были наняты для поддержки сил Супремата Сарны на мире Кайфенг. Согласно соглашению, подразделение было нанято для наступательных действий, но превентивный удар Дома Хирицу Конфедерации Капеллы вынудил «Бичей» помогать оборонять мир. Капеланцы захватили планету, но «Бичи» проявили себя лучше, чем Кайфенгская ММС.

Когда Дарвин подписывает контракт, он первоначально собирает на Аутриче своих друзей, а затем, по пути от Аутрича до пункта назначения, подбирает других членов для своего подразделения. Поскольку «Бичи» всегда собираются вместе лишь в последний момент, они не используют какой-либо определенной расцветки, хотя и используют общие знаки отличия; на «пятках» левой ноги их Мехов изображена розовая кошачья лапа. Располагая свои знаки отличия в таком неприметном месте, друзья Дарвина могут сохранять знаки отличия на своих машинах даже тогда, когда они работают как часть другой наёмной команды. Эта символика связана с боевым роботом Дарвина – захваченной куритянской *Пантерой*, окрашенной в светло-розовый и носящей имя «Розовая пантера».

Рейтинг «Драгун»: D+

ОФИЦЕРЫ

Как Дарвин смог поступить в престижную академию «Найджелринг» - загадка, но он проучился там почти 2 года. Дарвин был отчислен на второй год за незначительные, но часто повторяющиеся нарушения комендантского часа, формы одежды, правил общежития и кодекса поведения «Найджелринга». Дарвин очень харизматичен, и отчисление из «Найджелринга» не уменьшило круг его друзей. Сила его необъяснимой привлекательности выражается в том, что, хоть он и не является беспрекословным лидером и осуществляет лишь общее тактическое командование, он всегда находит товарищей, желающих следовать за ним в бой. Вне поля боя Эйс Дарвин часто может быть найден, наносящим свежие слои краски на свою *Пантеру*, которой он очень гордится. Дарвин пренебрегает любыми званиями, предпочитая, чтобы его называли просто "Эйс".

ТАКТИКА

Неординарный стиль командования Дарвина, как известно, удивлял его противников почти так же часто, как он удивляет самого Дарвина, но интересно заметить, что работа по раскраске *Пантеры* редко пропадает в бою, разве что получает незначительные царапины. Этот феномен является результатом мастерства пилотирования Дарвина и необычного цвета его *Пантеры*; большинство воинов, очевидно, расценивают розовую боевую машину как незначительную угрозу, забывая о повреждениях, которые может нанести ПИИ.

«Бичи» берут только краткосрочные контракты, самое большее – шесть месяцев. Хотя они осуществляют главным образом охранную службу, «Бичи» могут выступать и в другой роли. Враги Дарвина приписывают эту боевую особенность его умению впутываться в неприятности.

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА

Воины как правило сами обслуживают свои машины, хотя Дарвин иногда нанимает нескольких не особо квалифицированных техов на краткосрочной основе. «Бичи» полагаются на транспортировку нанимателем или частных перевозчиков. У Дарвина есть один друг, капитан независимого шаттла, но он воспользовался его услугами лишь однажды.



**«Бичи»
Изменчив/Изменчив/Надёжные**

СО: Эйс Дарвин

Обычно «Бичи» имеют ранг регулярных воинов с едва удерживаемой надёжной лояльностью. Сам Дарвин является ветераном, и по меньшей мере один из его друзей считается элитным пилотом. Члены подразделения обладают очень малым количеством продвинутой технологии; двойные охладители «Розовой Пантеры» и ПИИ увеличенной дальности действия составляют, грубо говоря, половину этих технологий. Поскольку ни один из воинов не «умудрился» встретиться с Кланами и вернуться, чтобы рассказать об этом, подразделение не имело возможности приобрести какой-либо Клантех.

«АНГЕЛЫ АВАНТИ»: НА ПУТИ ТОРНАДО

Нанятый наряду с другим независимым МехВоинами для защиты интересов небольшой корпорации на планете Гарштедт (Garstedt), Маркус ДжюАванти слышал лишь слухи о вторжении с Периферии, когда Клан Дымчатого Ягуара атаковал планету. ДжюАванти принудили включиться в сборную полуроту ОВСД, включавшую троих других воинов корпорации и одного отставного из Пештского Регулярного, командовал которой кадет академии «Сун Занг». Кадет нашёл благородную смерть в атаке, которая почти уничтожила маленькую команду. Спасти смогли только Маркус, другой корпоративный наёмник по имени Шарлен Боск и пештский пенсионер, который вскоре умер от ран.

Месяц спустя на планете Шуйлер (Shuyler) сложилась такая же ситуация. До сих пор приписанные к 3-му Алшайнскому Регулярному, Маркус и Шарлен получили приказ сформировать второе «вспомогательное» подразделение из девяти МехВоинов, которые также были принуждены к службе в ОВСД. Эта команда была определена для тыловых и диверсионных действий без какой-либо поддержки и подкрепления. Маркус, который теперь понял отношение куритян к "вспомогательным подразделениям" как к "человеческим жертвоприношениям", использовал каждую уловку и хватался за любое боевое преимущество, чтобы сохранить свою команду. Когда, наконец, пришёл приказ к отступлению, под командованием утомлённого в битвах *таи-и* ДжюАванти находилось лишь три воина. Они были выведены из состава 3-го Алшайнского для формирования нового вспомогательного подразделения на Джеронимо и помощи 5-му Галедонскому Регулярному в защите этой планеты.

Джеронимо, Хайнер, Жуазейро, Асгард, Кановит – «Ангелы» были выбиты с каждой планеты, которую они помогли защищать, независимо от их приготовлений. Отставшие от других разбитых соединений прибывали к «Ангелам», надеясь воспользоваться их умением выживать, но каждое последующее сражение брало свою дань как техникой, так и жизнями людей.

КОМАНДОВАНИЕ

Маркус ДжюАванти возглавляет «Ангелов» вместе со своим помощником Шарлен Боск. Маркус родился во влиятельной семье торговцев с Острова Скай, 2 года провел в Ново-Авалонской академии МехВоинов. После ссоры со своей семьёй он разорвал все связи с родственниками на Скай и покинул академию, отправившись на Аутрич и заключая бесперспективные контракты наподобие гарнизонной службы на Гарштедте. Маркус официально числится как командир «Ангелов», но избегает носить какую-либо униформу и знаки отличия.

«Ангелы» отказываются передавать свои командные права на тактическом уровне, не желая когда-либо ещё становиться подразделением «самоубийц». Благодаря своей превосходной репутации они неизменно оставляют за собой этот пункт контракта.

ИМЕЮЩИЕСЯ В НАЛИЧИИ ВОЙСКА И ОРГАНИЗАЦИЯ

За первые адские годы вторжения кланов «Ангелы» научились быть весьма гибкими. Они тренируются биться как в одиночку, так и в составе копий из шести Мехов, и во время боя могут перестроиться в любую конфигурацию. Эта наёмная команда может похвастаться ограниченной поддержкой, включающей несколько бронемашин, немного аэрокосмических сил и пехоту. Половину их БэтлМехов составляют проверенные временем модели, но в боях начала 3052 года они смогли захватить некоторое количество клановского оружия, которое они позднее приспособили к своим машинам, выпущенным во Внутренней Сфере. С учётом недавно захваченной продвинутой технологии и функционирующего Клантеха, модернизация «Ангелов» составляет 55%.

ТЕХНИЧЕСКАЯ И ТРАНСПОРТНАЯ ПОДДЕРЖКА

Уже к началу 3052 года «Ангелы» собрали неплохую группу технической поддержки. Маркус переманил несколько опытных техов и одного специалиста по научно-исследовательским и опытно-конструкторским работам из некоторых подразделений ОВСД, которое не оказывало должного внимания своему техническому штату. Большой процент затяжных кампаний требует от «Ангелов» наличия хорошего технического штата, способного работать в полевых условиях, чтобы сохранить свои машины в боевой готовности. Уровень технической поддержки «Ангелов» составляет 80%.

Шаттлы «Ангелов Аванти» полностью обеспечивают транспортные запросы подразделения. Модернизированный шаттл *Ниспосланный небесами* класса *Союз* служит главным кораблём развёртывания подразделения. Их второй шаттл – очень старая *Крепость* – в основном используется как мобильная ремонтная база и для транспортировки иждивенцев. *Крепость* функционирует лишь благодаря мастерству техников «Ангелов», и вообще держится как можно дальше от сражений.

ЦВЕТА И ЗНАКИ ОТЛИЧИЯ

После кампании на Астрокази «Ангелы Аванти» приняли белую схему расцветки с серебряным орнаментом. Поскольку они хотели, чтобы их враги знали, кто перед ними, те их окрасили *Цезаря* Маркуса с особой заботой. Они выкрасили весь Мех в перламутровый цвет, а на боках его ног нарисовали языки пламени. Завершающим штрихом композиции стала золотая надпись «Архангел», пересекающая торс Меха впереди. На левое плечо БэтлМехов помещается эмблема подразделения – маленькое, детальное изображение легендарного грека Икара, подлетевшего слишком близко к солнцу. Имена Мехов рисуются поперек торса или на верхней части левой ноги.



«АНГЕЛЫ АВАНТИ»

Основанные во время ураганного вторжения Кланов, «Ангелы» сначала учились выживать в сражениях, а затем уже и выигрывать их. Марка Хаос давала им работу почти целый год, пока предательство части Освободительной фермерской армии Арбориса едва не погубило «Ангелов». В начале 3058 года они заключили долговременный контракт с Магистратом Канопуса, по которому «Ангелы» отправились на периферийный мир Астрокази для участия в боях против загадочного подразделения высокотехнологичных БэтлМехов. Предательство и внутренние конфликты почти раскололи подразделение, и оно так и осталось бы на этой варварской планете, если бы не могучая воля Маркуса ДжииАванти и верность некоторых воинов.

«Ангелы» покинули Астрокази с новым чувством общности и полудюжиной новых трофейных Мехов, которые были легко восстановлены. После нескольких контрактных рейдов против Марианской Гегемонии они вернулись на Аутрич и заключили один из последних контрактов, по которому им предстоит поддерживать войска Внутренней Сферы против Клана Дымчатого Ягуара.

Рейтинг «Драгун»: В+

ОФИЦЕРЫ

Ки-Линн Танага – настоящий гений в области связи и информации. Она – «ценность» «Ангелов», одинаково умелая как во взломе вражеских паролей, так и в нарушении вражеской связи. Поскольку её мастерство как МехВоина явно хуже, она управляет Мехом поддержки и ограждена от тяжёлых битв настолько это возможно. «Ангелы» оборудовали её *Лучника* современной системой связи, и она обычно несет боеприпасы типа «Гром», так как "в землю гораздо легче попасть".

До недавнего времени Хэнфорд "Генерал" Ли служил в Федеративном Содружестве в звании генерала. Как он попал к «Ангела» - неизвестно, хотя «Вульфнет» подозревает, что «Ангелы» спасали его после того, как войска Федеративного Содружества оставили его в первые бурные месяцы формирования марки Хаос.

ТАКТИКА

«Ангелы» специализируются на тыловых операциях, захватах, рейдах и других типах миссий, в которых нужно «сильно-ударить-и-быстро-исчезнуть». Как любит говорить Маркус: «Удерживайте инициативу, и вы сможете управлять сражением». «Ангелы» избегают оборонительных миссий и всего, что хотя бы отдалённо напоминает гарнизонную службу. 2 года отступлений во время вторжения Кланов научили «Ангелов» брать трофеи «налету». Всех пилотов «Ангелов» учат грубо, но быстро отрывать пригодные для использования руки, ноги, головы или части торса от поверженных БэтлМехов для использования техами подразделения.

«Ангелы» часто используют мины «Гром», чтобы замедлить продвижение вражеских машин. После этого их аппараты на воздушной подушке совершают скоростные проходы вдоль линии противника, один из них оснащён прибором С³-ведомый для увеличения точности огня с дальних дистанций одного из копий БэтлМехов.



«Ангелы Аванти»

2 роты/Ветераны/Надёжные
СО/1-я рота: Маркус ДжииАванти
Офицер связи: Ки-Линн Танага
ХО/2-я рота: Шарлен Боск

«Ангелы Аванти» в одном шаге от статуса элитного подразделения. Более половины Мехов – старые модели, но два копия полностью состоят из Мехов 3055 и 3058 годов. Весовое распределение – классическое: одно копьё легких Мехов, одно быстрых средних, три копия из средних и тяжёлых Мехов и одно копьё штурмовое. Подразделение постоянно изменяет состав рот и переименовывает копия, чтобы избежать в своих действиях предсказуемости.

«Ангелы» имеют приблизительно 60 т клановского оружия, захваченного за последний год вторжения Кланов. Они также имеют одну С³-сеть, которую принёс с собой в подразделение МехВоин Джейс Торгенссон.



Аэрокосмические части «Ангелов»

1 копьё/Регуляры/Надёжные
Командир отделения: Натаниэль Клеппер

«Ангелы» получили Натаниэля Клеппера во время их контракта с Канопусом, а потом наняли ещё одного пилота для единственного аэрокосмического копия. Удачная и благоразумная сделка позволила им приобрести два старых, но пригодных к эксплуатации истребителя *Скат*.



Специальное штурмовое войско «Ангелов»

1 смешанная рота/Ветераны/Надёжные
Войсковой командир: генерал Хэнфорд Ли

Это штурмовое войско состоит из одного копия бронетехники и небольшой группы моторизованной пехоты. Бронетехника – это пара *Хозяев саванны*, старая подвижная установка РБД и новый штурмовой ховертанк *Саладин*. Ветеранская пехота обучена всему: от анти-Мех-тактики до общей огневой поддержки разведывательных операций.



«МАРОДЁРЫ II БАРБЕР»: МИР ПОСРЕДСТВОМ ПРЕВОСХОДЯЩЕЙ ОГНЕВОЙ МОЩИ

38 способных прыгать боевых машин штурмового класса, 96 протонно-ионных излучателей увеличенной дальности действия, больше 30-и 80-мм автопушек LB-X, 12 больших импульсных лазеров, 3800 тонн прыгающих БэтлМехов – «Мародёры II Барбер» источают ауру подавляющей огневой мощи.

Первоначальный батальон *Мародёров*, который действовал под названием «Мародёры Миллера», приобрел свой современный вид 10 лет назад, когда майор Сьюзан Барбер начала систематически обновлять подразделение более современными моделями *Мародёров II*. Джейми Вульф разрешил компании «Блэкуэлл Индастриз» предоставить ей столько Мехов, сколько она хотела купить. Учитывая огневую мощь *Мародёров II*, находящихся под её командованием, понятно, почему противники переоценивают число Мехов этого подразделения.

В конце 3052 года это подразделение было отправлено на линию фронта с Нефритовыми Соколами, разместившись на Томансе (Tomans), чтобы охранять эту точку Оккупационной Зоной Соколов. Командование Соколов пришло к выводу, что рейды против опытного штурмового подразделения являются превосходной тренировкой для их молодых воинов и начало регулярно совершать набеги на Томанс. Однако вскоре эти рейды стали приводить к большим потерям среди Соколов, нежели их командование считало допустимым. Нефритовые Соколы стали всё реже проводить свои рейды, а вскоре началась война с Волками; с тех пор лидеры Соколов прекратили все действия против Томанса. «Мародёры II» же были передислоцированы на лиранский мир Кониц (Koniz).

«Мародёры II Барбер» используют матовую тёмно-зелёную схему раскраски. Эмблема подразделения – римская цифра «II» на перевёрнутом тёмно-зелёном треугольнике – носится на левом торсе Меха и ПИИ правой руки.

Рейтинг «Драгун»: А-

ОФИЦЕРЫ

Майор Барбер доказала лояльность Дому Дэвиона и осталась верна принцу Виктору Дэвиону. В 3058 году она отвергла требование Катрин Штейнер покинуть Альянс Лир и в настоящее время находится на Конице как часть Арк-Ройяльского защитного кордона.

ТАКТИКА

Барбер часто использует бронетехнику подразделения, чтобы внести неразбериху во вражеские ряды, а в то время её БэтлМехи атакуют противника с флангов.



«Мародёры II Барбер»

1 усиленный батальон/Элита/Надёжные

СО/1-я рота: майор Сьюзан Барбер

ХО/2-я рота: капитан Тереза Ларсен

ХО/3-я рота: капитан Улисс Родос

ХО/4-я рота: капитан Филлип «Филли Ди» Деверо

Все Мехи подразделения характеризуются продвинутой технологией Внутренней Сферы или трофейным оружием Кланов (согласно контракту, «Мародёры» должны отдавать Федеративному Содружеству практически весь Клантех).

80% Мехов подразделения – это *Мародёры II*, остальные – *Мародёры*. У «Мародёров» нет отдельного командного копыя.



Аэрокосмические части «Мародёров»

2 эскадрильи/Регуляры/Надёжные

Командир крыла/1-я эскадрилья: капитан Джонатан Брисби

2-я эскадрилья: капитан Дженни Росс-Майклз

Аэрокосмические части «Мародёров» включают в себя 16 тяжёлых и штурмовых

истребителей, разбитых на 2 эскадрильи с дополнительным командным копьём в каждой. Это большое подразделение помогает компенсировать отсутствие разведывательных Мехов, которые используются для прикрытия медленных штурмовых машин.



Бронетехника «Мародёров»

2 роты/Регуляры/Надёжные

Командир бронетехники: Сайэрин А. Сэмхейн

Весь контингент бронетехники подразделения состоит из аппаратов на воздушной подушке. Два копыя в каждой компании состоят из лёгких, быстрых транспортов, использующихся исключительно для разведки и слежения. Оставшиеся копыя в каждой роте состоят из средних хOVERаппаратов, которые на расстоянии поддерживают лёгкие хOVERаппараты, готовые в любой момент вытянуть их из любой угрожающей ситуации. Они редко участвуют в боях.



БОЕВАЯ МАГИЯ: СПЕЦИАЛИСТЫ ТЕХНИЧЕСКОЙ ПОДДЕРЖКИ

Специализирующаяся на технической поддержке группа, известная как «Боевая магия», начинала как маленькая группа техников под названием «Корпорация магии Мехов», которая в 3047 году открыла магазин на Аутриче. Специализируясь на модификации существующих моделей БэтлМехов по индивидуальным заказам, члены группы быстро заслужили репутацию превосходных исполнителей и считались уже опытными техниками, когда 4-мя годами позже стали изучать Клантех с помощью специалистов «Драгун».

В 3054 году группа создала свою собственную наёмную команду под названием «Боевая магия», которая базировалась на основе элитных технических кадров. Ополчения или малые подразделения часто нанимают эту группу, чтобы воспользоваться их помощью в модернизации своих сил либо посредством ремонта и модификации машин, либо беря у них консультации. Время от времени «Боевая магия» совершает рейды вглубь Оккупационных Зон Кланов, чтобы захватить Клантех как для своих собственных нужд, так и для клиентов.

Техники «Боевой магии» носят чёрный комбинезон с золотым орнаментом. МехВоины подразделения носят подобные цвета, все машины подразделения тоже раскрашены по чёрно-золотой схеме. Эмблема «Боевой магии» - чёрная разветвлённая шаровая молния на золотом круге. Она располагается на плече униформы техников, а пилоты Мехов рисуют её на своих Мехах в любом месте.

Рейтинг «Драгун»: А+

ОФИЦЕРЫ

Капитан-тех Яна Накицу была опытным пилотом Меха, пока травма позвоночника не приковала её к инвалидному креслу. Она имеет хорошие знания в тактике и помогает планировать все боевые операции «Боевой магии».

ТАКТИКА

Контракты «Боевой магии» обычно заключаются в хорошо оплачиваемых гарнизонных и кадровых обязанностях или случайных рейдах по захвату техники для какого-либо клиента. В боевой обстановке командиры «Боевой магии» предпочитают устраивать диверсии Мехами подразделения, а затем совершать налёты бронетехникой на базы врага и быстро забирать Клантех с поверженных машин.



«Боевая магия»

1 рота/Элита/Надёжные

СО/Командир технической поддержки:
капитан-техник Яна Накицу

Эта элитная рота технической поддержки состоит из 49 техников, все они имеют практические навыки работы с большей частью клановского оборудования и их Мехов. Рота разделена на отделения по 5 человек. В свою очередь отделения сгруппированы во взводы по 3 отделения, каждый под командованием одного старшего техника. Каждый старший техник подчиняется Накицу, которая и командует ротой.



Мехи «Боевой магии»

2 копьё/Ветераны/Надёжные

Командир БэтлМехов: капитан Слоан ДеВри

Модели Мехов выпусков после 3050 года двух копий «Боевой магии» включают в себя 3 ОмниМеха Внутренней Сферы, а также широкий спектр модифицированных машин. Многие из Мехов изменены для увеличения скорости в интересах рейдов по захвату техники. На всех Мехах установлены клановские сверхлёгкие двигатели, а большинство из них имеет к тому же эндостальную внутреннюю структуру. Всё оружие либо продвинутое Внутренней Сферы, либо

клановское. Обычно Мехи оборудованы стандартной системой вооружения, но в случае необходимости могут быть быстро переконфигурированы под нужды любого пилота.



Авиаподдержка «Боевой магии»

2 отделения/Ветераны/Надёжные

Командир крыла: капитан Симон Клаус

Авиаподдержка «Боевой магии» состоит из тяжёлых истребителей, оборудованных двигателями клановских ОмниИстребителей, продвинутым вооружением и другими диковинками. Подобно Мехам, эти истребители могут быть быстро переконфигурированы, хотя они и не настоящие ОмниИстребители.



Технические рейдеры «Боевой магии»

1 рота/Ветераны/Надёжные

Командир бронетехники: капитан Арчибальд Джонс

Транспорты на воздушной подушке роты технических рейдеров «Боевой магии» оборудованы как для грузоперевозки, так и для боя. Во время рейдов по захвату техники эти транспорты забирают технику, а затем отступают под покрытием Мехов и истребителей.



«ЧЁРНОЕ ЗНАМЕНИЕ»: ВЕРХОМ НА ЛЕЗВИИ

За время своего долгого и изменчивого прошлого рота «Чёрное знамение» действовала как корпоративная гарнизонная сила, охраняла объекты, совершала рейды и служила как усиленное разведывательное подразделение для более крупных наёмных полков. Подразделение успешно выполнило 16 контрактов, лишь дважды не выполнив своих обязательств. Хотя «Чёрное знамение» имеет репутацию балансирующего на грани "бесчестного" проведения на поле боя, оно часто противостоит превосходящим силам противника, что отчасти оправдывает сомнительную тактику подразделения.

Когда во время 1-й волны Вторжения Кланов на планету Дамиан (Damian) напал Клан Призрачного Медведя, «Чёрное знамение», возможно, не выполнило своих обязательств в третий раз – подразделение нигде не могли найти. Двамя месяцами позже «Чёрное знамение» вышло из укрытия и разбило гарнизонные войска Призрачных Медведей, что вынудило клановские войска 1-го эшелона вернуться во 2-й волне Вторжения, чтобы отбить Дамиан. «Чёрное знамение» отвлекало подразделения 1-го эшелона Призрачных Медведей, играя с ними в прятки в течении 2-х недель, пока не отступило к своему спрятанному шаттлу. К счастью, вскоре подоспела помощь в виде войск Синдиката Драконов, который принял сигнал бедствия, переданный наёмным подразделением через КомСтар после поражения гарнизонных клановских войск (предлагая трофейный Клантех любому подразделению, которое ответит на сигнал, «Чёрное знамение» фактически гарантированно могло надеяться на помощь). Прибытие войск Синдиката позволило «Чёрному знамени» покинуть систему и вернуться на Аутрич, где оно числилось как пропавшее, предположительно уничтоженное.

«Знамение» в настоящее время базируется на Уолкотте, осуществляя набеги для Дома Куриты. ОВСД причисляют наёмников к сомнительным войскам, хотя пояснительная записка, приложенная к их файлу, рекомендует относить их к "творческим" тактикам.

Воины «Чёрного знамени» полностью окрашивают свои Мехи в чёрный цвет. Эмблема подразделения – ворон с распростёртыми крыльями на кроваво-красном фоне – располагается в верхней левой части торса БэтлМехов.

Рейтинг «Драгун»: С+

ОФИЦЕРЫ

Капитан Ричард Смит – командир без предрассудков, известный за свое грубое чувство юмора и использование тактики, которую многие рассматривают бесчестной. К примеру, Смит, как известно, послал несколько оскорбительных посланий и видеоизображений Призрачным Медведям, когда наёмники сбежали из системы Дамиана после своих действий против Клана. Несмотря на свое грубое поведение, Смит отчаянно борется за выполнение любого контракта, который заключает «Знамение», и за обеспечение безопасности своих войск – две цели, которые часто приводят его к использованию сомнительной тактики. Смит любит говорить своим критикам: "Нет никакой постыдной тактики, когда ваша жизнь лежит на чаше весов".

Согласно текущему контракту «Знамения», Смит имеет звание *таи-и* ОВСД. Он нарисовал на своем *Устрашителе* нефритовые знаки отличия *таи-и*.

ТАКТИКА

Тактика «Чёрного знамени» основана на простой доктрине – ставить врагу палки в колеса там, где он этого не ожидает. На Дамиане, например, подразделение привело в замешательство гарнизон Призрачных Медведей, укутав свои Мехи в огромные куски мешковины, погрузило их затем в ледяные воды близлежащего озера. В первые минуты атаки наёмников ледяное покрытие эффективно скрывало тепло их машин от инфракрасных датчиков кланнеров – это на какое-то время смутило Призрачных Медведей, посчитавших, что на них напали Мехи-«призраки».

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА

Шаттл Союз «Чёрного знамени» может перевозить всю роту, но из-за отсутствия достаточного количества техников в подразделении его рейтинг технической поддержки оценивается в 50%.



«Чёрное знамение»

1 рота/Ветераны/Сомневающиеся

СО: капитан (*таи-и*) Ричард Смит

Роту «Чёрное знамение» состоит из копы лёгких и средних Мехов и двух «тяжеловесных» копий. *Устрашитель* Смита может похвастаться двумя клановскими ПИИ и скорострельной АП/5, предоставленными подразделению Синдикатом в благодарность за Клантех, захваченный на Дамиане. «Чёрное знамение» наняло драгунских техов, чтобы провести необходимую модификацию, а также кое-что ещё. Синдикат, помимо прочего, снабдил «Чёрное знамение» 70-ю тоннами улучшенного вооружения Внутренней Сферы, что довело модернизацию подразделения до уровня в 30%.



«ГОРЦЫ БЛЭКСТОУНА»: КОРПОРАТИВНЫЕ ИНТЕРЕСЫ

«Горцы Блэкстоуна» были созданы более 75 лет назад, чтобы защитить промышленные владения семьи Блэкстоунов на Инарксе (Inarcs). Основная финансовая поддержка подразделения до сих пор идет от компании «Блэкстоун Индастриз», а подразделение часто служит как гарнизонное войско компании. К тому же «Горцы» играют роль испытателей Мехов, изготавливаемых компанией «Блэкстоун БэтлМехс», которая открылась в 3053 году.

«Горцы» работают также и на сторонних клиентов. Подразделение имеет продолжительный контракт по охоте на пиратов в провинции Ковентри, а недавно «Горцы» завершили двухлетний контракт с Исследовательским Корпусом КомСтара, помогая картографировать объекты глубокой Периферии.

«Горцы» гордятся своими Мехами, которые они красят в серый и чёрный мраморные цвета. Истребители окрашены в синий и белый мраморные цвета. Пехота одевается в камуфляжную униформу, которая всё же сохраняет "мраморную" тему землистых цветов.

Рейтинг «Драгун»: В-

ОФИЦЕРЫ

Полковник Скотт Блэкстоун учит свои войска биться эффективно и честно и ни при каких обстоятельствах не допускать жертв среди гражданского населения. Эта стратегия снискала подразделению хорошую репутацию.

ТАКТИКА

«Горцы Блэкстоуна» сильно полагаются на тактику объединённых родов войск и развёртывают свои Мехи, бронетехнику и пехоту почти в любой ситуации. «Горцы» хорошо обучены для действий в различной обстановке и разнообразных миссий: от штурма городов до ведения партизанских действий в джунглях. Часто эти умения позволяют подразделению свести на нет любое преимущество специализации противника.



«Горцы Блэкстоуна»

1 батальон/Регуляры/Надёжные

СО: полковник Скотт Блэкстоун

ХО/1-я рота: майор Мак Уильямс

2-я рота: капитан Дженнин Оскарт

3-я рота: капитан Брайер Колчек

4-я рота: капитан Лайза Уиллс

Действуя объединённым полком вместе с бронетехникой и пехотой, «Горцы» могут "быстро" действовать и штурмовыми Мехами. Командное копьё полковника Блэкстоуна состоит исключительно из тяжёлых Мехов. Батальон организован в 4 роты по 4 копьё – старая организация Звёздной Лиги. Разведывательные функции возложены на 3-ю роту подразделения, которая располагает быстрыми тяжёлыми Мехами, оборудованными MASC.

Модернизации команды составляет 40%; она может похвастаться новыми БэтлМехами *Энфилд* и *Коготь*. Эмблема подразделения – чёрная латная перчатка на серебряном щите.



«Чёрные мечи»

1 крыло/Регуляры/Надёжные

Командир крыла: майор Стивен Джонс

Крыло «Чёрные мечи» состоит из тяжёлых и средних истребителей. Каждая эскадрилья из 6-и истребителей имеет отдельное командное копьё, так что полная сила крыла составляет 24 истребителя. Такое большое количество истребителей приносит пользу «Горцам», а также стало одним из факторов, благодаря которым они

получили контракт от Исследовательского Корпуса. Эмблема крыла – чёрный меч с крыльями на серебряном щите.



«Гвардия Блэкстоуна»

1 батальон/Регуляры/Надёжные

Командир бронетехники: майор Крис Келли

Также называемая 2-м батальоном, «Гвардия Блэкстоуна» - благодаря комбинированному характеру сил «Горцев» – участвует во всех операциях подразделения. «Гвардия» состоит в основном из танков *По*, *Мантисора*, *Скорпион* и *Легас*, которые разделены на одну роту тяжёлой гусеничной бронетехники и две лёгкие роты, которые служат в качестве главных разведывательных активов «Горцев». Эмблема подразделения – две скрещенных чёрных алебарды на серебряном щите.



«Чёрный флаг»

1 батальон/Новички/Надёжные

Командир пехоты: майор Джей Уори

1-я и 2-я рота пехотного батальона «Чёрного флага» представляют собой тяжёлые пехотные группы – каждая рота содержит один моторизованный взвод. 3-я рота батальона включает в себя два копьё вертолётов *Следопыт*, которые дают «Горцам» дополнительные разведывательные возможности. Эмблема пехоты – чёрный флаг на серебряном щите.

«ИРРЕГУЛЯРЫ ГОЛУБОЙ ЗВЕЗДЫ»: НАПЕРЕКОР ВСЕМ СЛУЧАЙНОСТЯМ

Война Керенского против узурпатора Амариса продолжалась с 2767 по 2779 гг. – 12 долгих лет трудностей и лишений, пока Силы обороны Звёздной Лиги не уничтожали армии Амариса и продвигались к Терре. После гражданской войны Александр Керенский учредил медаль «Голубая звезда», чтобы выделить МехВоинов, которые проявили непоколебимую веру и преданность долгу перед лицом непреодолимых преград. Этой медалью, известной как «Голубая звезда Керенского», было награждено всего лишь 37 человек. Когда Керенский призвал к Исходу, собрав ядро СОЗЛ для подготовки к массовой эмиграции, все 37 кавалеров «Голубой звезды» решили остаться и продолжать служить Внутренней Сфере.

За год после Исхода трое из них ушли в отставку, а ещё двое пропали из виду. Когда в 2788 году 1-я Наследная война разрушила Звёздную Лигу, кавалер «Голубой звезды», полковник Иеремия Брайтон, призвал всех оставшихся носителей «Голубой звезды» присоединиться к нему, чтобы сохранить честь и традиции. Все 32 оставшихся кавалера ответили на его призыв и привели с собой остатки своих, уже бывших, подразделений СОЗЛ. 3 полка, сформированные из этих войск – 1894-й Лёгкий Кавалерийский, «Воплощения мучительной смерти» и 21-й полк Мехов Краевых Миров – и образовали «Иррегуляров Голубой звезды».

Полки выбрали Дом Дэвиона из числа Великих Домов как самого истинного последователя идеалам Звёздной Лиги и поступили на службу Федеративным Солнцам. Более 350 лет эти полки оставались вместе и служили Дому Дэвиона. Когда принц Ганс Дэвион принял мирное предложение от Штейнеров и образовал Федеративное Содружество, казалось, что мечта наёмников о воссоединении Звёздной Лиги была как никогда близка.

ВОЗВРАЩЕНИЕ КЕРЕНСКОГО

Сначала «Иррегуляры Голубой звезды» отказались поверить слухам о происхождении Кланов из СОЗЛ. Когда же это стало неопровержимо, «Иррегуляры», как ни странно, запросили немедленную отправку на фронт с Кланами, чтобы они могли изменить эти «извращения» наследия Керенского. Они попали на фронт как раз во время подписания Токкайдского Перемирия, вернувшего Внутренней Сфере относительный мир, и решили готовиться к тому дню, когда Кланы вновь двинутся вперед.

Но Нефритовые Соколы удивили их, ударив по 21-му полку Краевых Миров, размещенному на Форте Лоудон (Fort Loudon) – вероятно, воины этого Клана слышали о происхождении «Иррегуляров» из СОЗЛ и хотели провести пробу своих сил с таким достойным противником. Соколы сначала захватили «прыгуны» полка, а затем перешли к уничтожению наёмников в затяжном штурме. К прибытию подкрепления в строю оставалось лишь две побитых роты, скрывавшихся в горах. Нефритовые Соколы вернулись на оккупированный мир Ссора (Quarrel), убежденные в своем превосходстве.

Два оставшихся полка «Иррегуляров» немедленно подали прошение Моргану Хасеку-Дэвиону разрешить им атаковать Ссору. После его неохотного одобрения полки прыгнули в систему Ссоры и, сделав себе же хуже, игнорировали запросы Соколов на бэтчелл. Поэтому ко встрече наёмников на земле приготовились целых 3

Кластера ОмниМехов Соколов, в то время как одиночный соколиный корвет класса *Фредаза* и их ОмниИстребители начали нападение на «прыгуны» «Иррегуляров Голубой звезды». На сей раз аэрокосмическая атака Соколов была встречена наёмным полком истребителей «Чёрные тузы Ада», который появился со скрытых позиций и быстро получил превосходства в космосе над Ссорой. Однако клановский WarShip не казался напуганным, и когда он попытался сблизиться с серьёзно повреждённым «прыгуном» «Иррегуляров», капитан этого «прыгуна» был вынужден пойти на таран клановского корабля. Однако эта опасная тактика сработала, уничтожив главный командный центр клановского корабля. «Чёрные тузы Ада» захватили шаттл Соколов и препроводили его в распоряжение «Иррегуляров Голубой звезды».

На земле же наёмники столкнулись с гораздо худшей ситуацией, не сумев преодолеть технологическое и численное преимущества Соколов. 1894-й Лёгкий Кавалерийский смог захватить и уничтожить несколько складов Соколов, но «Воплощения» вскоре оказались зажатыми между двумя Кластерами Соколов. Прежде чем 1894-й Лёгкий Кавалерийский смог действовать, Соколы захлопнули свою ловушку и уничтожили этот полк.

Понимая, что сражение было проиграно, полковник Александр Дафф-Гордон повёл свой 1894-й полк на крупный склад поставки Соколов и захватил это. Затем он послал вызов командующему Соколов, Звёздному Полковнику Падрику Ши-Лу, предложив этот склад и выведенный из строя WarShip Соколов взамен жизни всех захваченных воинов из полков «Воплощений» и Краевых Миров, всех захваченных медалей «Голубой звезды» и гарантий безопасного возвращения в пространство ФедСода. Через несколько минут Дафф-Гордон и 7 его МехВоинов столкнулись со Звёздным Полковником Падриком и 4-мя его воинами на равнинах Ричлу (Plains of Richlu). Дафф-Гордон сумел убить Звёздного Полковника Падрика прежде, чем его термоядерный двигатель его *Боевого Молота* перегрелся и взорвался. К концу сражения в живых осталось лишь 2 Иррегуляра, но по условиям боя они выиграли это сражение. «Иррегуляры», возвратившись на Расалгети, почтили погибших и начали восстанавливать, готовясь к тому дню, когда они опять столкнутся с Кланами.

КОМАНДОВАНИЕ

Хотя медаль «Голубая звезда» больше не является обязательным требованием для общей принадлежности в «Иррегулярам», это требование по-прежнему касается полковых командиров (традиционно медали передаются внутри подразделения). Медаль «Голубая звезда» увеличивает шансы воина получить пост командира, хотя это и не является гарантией его получения.

При заключении любых контрактов и в случае объединённых операций типа штурма Ссоры командир 1894-го Лёгкого Кавалерийского считается командующим всех полков «Голубой звезды». «Иррегуляры» чрезвычайно преданны к Виктору Давиону и недавно были перемещены на Морджес (Morges) в Арк-Ройальском защитном кордоне, где они продолжают действовать от имени Виктора.

ИМЕЮЩИЕСЯ В НАЛИЧИИ ВОЙСКА И ОРГАНИЗАЦИЯ

За последние 6 лет «Иррегуляры Голубой звезды» восстановили 21-й полк Краевых Миров, используя для этого уцелевших из 2-х полков, спасённых с Форта. Лоудон, уцелевших из «Воплощений» и МехВоинов-ветеранов, лишившихся приписки из-за Вторжения Кланов. Снабжение оборудованием стоило «Иррегулярам» большинства их резервного фонда и вынудило их обратиться к Федеративному Содружеству с ходатайством о предоставлении нескольких больших ссуд. Однако восстановленный 21-й полк Краевых Миров в базе данных «Драгун» теперь считается ветеранским В+ подразделением (1894-й Лёгкий Кавалерийский оценён как А*).

Оба полка используют полковое и батальонное командные копы. 1894-й полк прекрасно проявляет себя в комбинированных боях, но 21-му полку Краевых Миров для такой тактики по-прежнему не хватает соответствующих вспомогательных войск. Все «Иррегуляры» располагают улучшенными машинами – это результат обширного ремонта, захвата склада Соколов и недавней крупной инвестиции подразделения в новые Мехи. Всё формирование располагает лишь одним батальоном клановских Омнисов и БэтлМехов, но многие Мехи «Иррегуляров» оборудованы клановским оружием и системами. Следовательно, рейтинг «Драгун» у данного подразделения составляет 80% модернизации.

ТЕХНИЧЕСКАЯ И ТРАНСПОРТНАЯ ПОДДЕРЖКА

«Иррегуляры» сохраняют достаточно многочисленный технический персонал, чтобы обработать 90% средних требований по техническому обслуживанию подразделения. Эти техники компетентны в обслуживании и замене клановских систем, обучаясь в последние годы на Аутриче, но в деле восстановления каких-либо повреждений клановского оборудования по-прежнему опираются на других («Драгун», «Гончих Келла» и т.д.).

Транспортные части «Иррегуляров», которые могут вместить все их боевые подразделения, включают в себя трофейный WarShip класса Фредаза («Блюз Керенского»), который был восстановлен и частично дооборудован «Волчьими Драгунами». Этот WarShip до сих пор имеет приблизительно половину клановского вооружения. Клановский шаттл, захваченный в то же самое время, был с благодарностью предоставлен в распоряжение «Чёрных тузов Ада» в качестве их доли в трофеях.

ЦВЕТА И ЗНАКИ ОТЛИЧИЯ

Полевая униформа «Иррегуляров» состоит из тёмно-синего с серебряной отделкой лётного костюма (у пилотов); тёмно-синего цельного комбинезона (для МехВоинов); и тёмно-синей дутой камуфляжной одежды для членов экипажей бронетехники и пехоты. Парадная униформа «Иррегуляров» состоит из тёмно-синих брюк с тёмно-серебряной окантовкой, тёмно-серебряной

рубашки со стоячим воротничком и тёмно-синего жилета. Завершают офицерскую парадную униформу жакет-накидка и чёрные ботинки высотой до колен. Рядовые носят обычный жакет. Знаки отличия звания и подразделения носят на левой манжете и жакета, и рубашки.

Для своих Мехов и машин 1894-й полк использует тёмно-синюю раскраску с большим количеством серебряных полосок. 21-й полк Краевых Миров используют однотонную тёмно-синюю схему, которая при любом освещении (кроме яркого) кажется чёрной. Войсковой знак отличия – звезда из голубой стали на фоне серебряного щита. Этот знак отличия наносится на верхнюю часть левой стороны торса Мехов. Члены этого подразделения также носят этот знак отличия в виде нашивки на левом лацкане своей униформы. Полковые эмблемы носят в виде нашивок на левой манжете выше знаков отличия звания.

«Иррегуляры Голубой звезды» по-прежнему располагают 32-мя медалями «Голубая звезда», находящихся на руках членов этого подразделения.





1894-й ЛЁГКИЙ КАВАЛЕРИЙСКИЙ: ХРАНИТЕЛИ ОЧАГА

1894-й Лёгкий Кавалерийский знаменит своей верностью другим полкам «Голубой звезды» и Дому Дэвиона. 1894-й помогал вновь создать 21-й полк Краевых Миров и «Воплощений» и учредил обширную программу по обучению обоих полков тактике борьбы против Кланов, помня о недавнем разгроме этих подразделений на Форте Лоудоне и Ссоре.

Вскоре после образования Содружества Лиры, в 3057 году, 1894-й показал свою верность Дому Дэвиона, когда Катерина Штайнер-Дэвион предложила «Иррегулярам» поддержать её. Обещая, что она никогда не

пошлёт их на войну с Кланами без требуемой подготовки – как поступил её брат Виктор Дэвион, – она предполагала, что подразделение останется в пространстве Содружества как наиболее предпочитаемая команда. В начале 3058 года 1894-й послал Катерине загадочный ответ: *«Иррегуляры «Голубой звезды» будут всегда поддерживать законную власть в Федеративном Содружестве»*. Затем подразделение покинуло Расалгети (Rasalgethi) и двинулось на Морджес (Morges), где оно теперь располагается гарнизонами в центре Арк-Ройяльского Защитного Кордона. Это действие вынудило Катерину немедленно разместить на прежнем месте в качестве гарнизона новое подразделение, прежде чем Клан Нефритового Сокола поймёт, что Расалгети остался незащищённым.

Знак различия полка 1894-го Лёгкого Кавалерийского – скачущая галопом белая с коричневым пегая лошадь, смотрящая вправо – наносится на правую нижнюю часть корпуса Мехов. Ноги лошади окружают искры и серебряно-синие звёзды, как будто их выбивают из земли, по которой она скачет; через всю нижнюю часть корпуса Меха располагаются шлейф из звёзд. Звёзды очерчены красным цветом за каждую уничтоженную машину. АКИ заменяют пегую лошадь светло-синим Пегасом, крылатой лошадью из мифов Древней Греции; знак различия бронетанковых подразделений представляет клайдесдаль.

Рейтинг «Драгун»: А*

ОФИЦЕРЫ

Бывший инструктор «Кенсаи Ками» Синдиката Драконов, полковник Ралдин Лваи покинул пространство Курицы после 4-й Наследной войны, когда программа «Кенсаи Ками» была закрыта. Несколькими годами позже, в 3034 году, он стал наёмником и присоединился к «Иррегулярам». Он заработал свою медаль «Голубая звезда» в Войне 3039 года.

ТАКТИКА

1894-й может сохранять чёткий плотный строй даже при передвижении с высокой скоростью. Подразделение часто использует эту способность против ничего не подозревающего врага, нанося удар по фланговым позициям, где силы противника обычно растянуты, а строй слишком тонок. К сожалению, во время таких атак бронетанковые силы «Голубой звезды» часто сильно отстают от основных сил «Иррегуляров».



1894-й Лёгкий Кавалерийский Полк/Элита/Фанатики

СО: полковник Ралдин Лваи

ХО/1-й батальон: подполковник Патриция Кристиансен

2-й батальон: майор Треиси Джемисон

3-й батальон: майор Ву Сен Тан

1894-й имеет на вооружении одну роту клановских ОмниМехов, одну роту клановских БэтлМехов и дополнительный батальон улучшенных Мехов, оснащённых невероятным количеством клановского оборудования, которое и дало подразделению рейтинг модернизации в 80%. Полковое командное копье является усиленным подразделением из шести БэтлМехов (батальонные командные копья имеют обычную численность). Обычно, каждый батальон Лёгкого Кавалерийского включает в себя одну роту тяжёлых Мехов, одну роту средних Мехов и две смешанные роты лёгких и средних Мехов.



«Звёздные охотники»

Усиленное крыло/Элита/Фанатики

Командир крыла: майор Исо Касиги

«Звёздные охотники 1894-го Кавалерийского» имеют 26 истребителей, преимущественно лёгкого класса и несколько

машин среднего класса. Все истребители имеют, по меньшей мере, одно клановское оружие в качестве основного, и сгруппированы в четыре эскадрильи.



1894-я Кавалерия

2 батальона/Ветераны/Фанатики

Командир бронетанковых войск: подполковник Даниэль Бринкерхофф

Тяжёлые бронетанковые войска 1894-й Кавалерии предназначены для удержания позиций и, при необходимости, для сражения с неприятелем без прямой поддержки БэтлМехов. Среди водителей Кавалерии наиболее предпочтительны модели класса *Demolisher* и *Sturmfeur*.



1894-я тактическая разведывательная группа

Батальон/Регуляры/Фанатики

Командир пехоты: майор Карстан Раппахладрон

1894-я тактическая разведывательная группа – специалисты по разведке и тайным операциям. 1-я рота группы оснащена вертолётами, тогда как 2-я и 3-я роты являются смесью разведчиков, экспертов по подрывному делу и специалистов по связи. Все работают вместе, чтобы собирать и оценивать разведданные, а затем передавать эти сведения в полк или действовать по своему усмотрению.



21-й ПОЛК КРАЕВЫХ МИРОВ: ВЕРХОМ НА ФЕНИКСЕ

Когда были оценены жертвы и понесённый ущерб после сражения на Форте Лоудоне, в 21-м полку Краевых Миров и у «Воплощений» осталось только 32 МехВоина и 28 спасённых БэтлМехов. «Иррегуляры» восприняли это число как хороший знак, т.к. «Иррегуляры» первоначально сформировались вокруг 32-х кавалеров «Голубой звезды».

Нанимая лишённых собственности МехВоинов, «Иррегулярам» удалось ускорить обычно медленный темп восстановления и выбора новых членов из числа квалифицированных воинов. Большинство из прежних, лишённых собственности МехВоинов, проявили фанатичную преданность традициям и тактике «Иррегулярам Голубой звезды». В 21-м полку Краевых Миров к настоящему времени находится 8 из 32-х медалей «Голубая звезда» – ожидается, что эта ситуация вскоре изменится, как только произойдёт полное доукомплектование новыми рекрутами и текущие обладатели получат свои медали.

Новым знаком различия 21-го полка является феникс, рисуемый на правой нижней части корпуса Меха. Феникс пылает в синем огне, разбрасывая искры и синие звёзды во всех направлениях. Звёзды обводятся красным, чтобы обозначить каждого уничтоженного врага.

Рейтинг «Драгун»: В+

ОФИЦЕРЫ

Полковник Рега Йикелиум получила свою медаль «Голубая звезда» за свою службу в 21-м полку на Форте Лоудон и свою службу с «Воплощениями» на Ссоре – действиях, которые также заработали ей репутацию "неуязвимой".

Майор Ханк Хатфилд-МакКой - агрессивный воин, который, к сожалению, мало обращает внимания на других. Если бы не его тактические способности, он не командовал бы батальоном. Он не ожидает, что повысится дальше в «Иррегулярах».

Майор РеАнн Янгкольт знаменита тем, что она называет "боевое чутьё". Иногда она может предсказать действия врага, способность, которая позволила ей уничтожить невероятное число врагов. Её легко опознать по татуировке в виде Анасази на лицо.

ТАКТИКА

21-й полк пока не имеет признанную тактическую специальность. Тем не менее батальоны подразделения тренируются для ночных операций и тактики ближнего боя.



21-й полк Краевых Миров

Полк/Ветераны/Фанатики

СО: полковник Рега Йикелиум

ХО/1-й батальон: подполковник Исаак Голдман

2-й батальон: майор Ханк Хатфилд-МакКой

3-й батальон: майор Захарий Буш

21-й полк обладает смешанной ротой клановских ОмниМехов и БэтлМехов и батальоном улучшенных Мехов Внутренней Сферы, большинство из которых – тяжёлые и лёгкие. Полковое командное копьё является усиленным подразделением из шести тяжёлых Мехов. 2-й батальон подразделения назван «Воплощения мучительной смерти» в честь изначального полка «Воплощений» и содержит несколько уцелевших, всё ещё находящихся в боевом состоянии. Командование «Иррегуляров» ожидают, что когда-нибудь из полка выделят батальон и используют его как ядро для создания нового, 3-го полка «Голубой звезды». К настоящему времени 21-й модернизирован на 70%.



«Нейтронный блюз»

Крыло/Ветераны/Фанатики

Командир крыла: майор РеАнн "Слух" Янгкольт

Воздушное крыло «Нейтронный блюз» состоит из 20 истребителей, сгруппированных в 3 эскадрильи и единственное командное копьё. Большинство из воздушных аппаратов – из аэрокосмического имущества старого полка «Воплощений», которые помогли «Чёрным тузам Ада» против WarShip'a Нефритовых Соколов во время космической битвы над Ссорой. Каждый

истребитель имеет по меньшей мере одно клановское оружие, хотя это обычно не основное оружие.



3-й штурмовой бронетанковый

Батальон/Регуляры/Фанатики

Командир бронетанковых войск: майор Нефарус Ангванхаробис

3-й штурмовой бронетанковый батальон был выделен из 1894-го бронетанкового полка, чтобы служить в качестве ядра для бронетанковой поддержки 21-го полка. Подразделение использует тяжёлые транспортные средства, организованные в штурмовой батальон из 4-х рот, каждая из которых состоит из 4-х копий. Дополнительные транспортные средства являются уцелевшими из сил бронетанковой поддержки исходного 21-го полка.



2-й пехотный «Воплощений»

2 роты/Ветераны/Фанатики

Командир пехоты: майор Ванда Филлипс

2-й пехотный «Воплощений»

является подразделением командос, обученных сражаться против Мехов, 2-й сформирован из числа уцелевших батальона регулярной пехоты «Воплощений». После Ссоры подразделение очень мало тренировалось, если не считать техники "удар под коленную чашечку" и ройной тактики. Подразделение присутствовало с Федеративным Содружеством и «Легионом смертоносного Грэя» при тренировках с бронекастюмами, а это занимает самые высокие приоритеты в списках их обоих. По слухам, Высшее командование ФедСода решило оснастить бронекастюмами целое подразделение.

«ЛЕГИОН БРИОНА»: ЦЕНА ХОРОШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ

Даже перед 4-й Наследной войной «Легион Бриона» считался, в лучшем случае, сомнительным подразделением. Репутация подразделения упала ещё ниже во время битвы за мир Давид (David), когда 12-й Денебский Лёгкий Кавалерийский обхитрил «Легион», обнаружив расположение их командующего офицера, и быстро уничтожил его. Деморализованный и разбитый, «Легион» бежал в святилище КомСтара. Здесь их удача стала меняться к лучшему.

Когда 12-й Денебский уничтожил полковника Питония Бриона, командование «Легионом» перешло к его молодому сыну, Октавию Бриону. Октавий, поражённый смертью полковника больше любого другого легионера, перевёл подразделение под власть КомСтара. По контракту с КомСтаром, Октавий стал непосредственно подчинённым военному регенту. Октавий рос вместе со своими легионерами, изучая стратегию, тактику и принципы командования, и выбился в число элитных МехВоинов.

Хотя большинство имеющихся БэтлМехов уступали тогда ещё секретным силам КомГвардии, КомСтар подписал контракт с «Легионом». Военный регент Анастасиус Фохт, использовав некоторые спрятанные БэтлМехи времён Звёздной Лиги, восстановил «Легион» до полного полка, а позже расширил его, чтобы включить 2-й полк. МехВоины «Легиона Бриона» прошли жёсткую программу подготовки МехВоинов КомСтара. 30 лет спустя подразделение покинуло Терру, направившись на дежурство в марку Хаос.

Первой миссией переученного «Легиона» была защита Плейоны (Pleione), планеты, недавно освобождённой революционерами Ляо. В начале 3058 года два полка 12-го Веговского Рейнджерского, будучи отброшенными с мариковской границы, попытались отбить Плейону, вместо того, чтобы отступить в Валекийскую ПОЗ. «Легион Бриона» успешно защитил мир, восстановив некоторое уважение к себе, которое он потерял три десятилетия назад.

КОМАНДОВАНИЕ

«Легион Бриона», хотя и считающийся по испытательным стандартам КомСтара ветеранским, был всё же неиспытанным подразделением, когда был направлен в марку Хаос. Во время своего первого контракта с Плейонией Октавий имел только небольшое тактическое, а не стратегическое управление своими полками. Всё атакующее тактическое планирование должно было осуществляться самопровозглашённым генералом планетарной милиции. Однако в течении следующих нескольких

контрактов подразделение удержало возросшую автономность. К настоящему времени «Легион» по контракту с Альянсом Лиры располагается на Томансе (Tomans).

ИМЕЮЩИЕСЯ В НАЛИЧИИ ВОЙСКА И ОРГАНИЗАЦИЯ

«Легион» состоит из 3-х батальонов Мехов времён Звёздной Лиги и 3-х батальонов Мехов обычных моделей с модернизированным оружием. На этот раз «Легион» не обладает никакими подразделениями поддержки, сильно завися в этом от КомСтара. Согласно сообщениям, полковник Брион подумывает о покупке аэрокосмического крыла, наёмного бронетанкового батальона и некоторого количества моторизованной пехоты. До сих пор подразделение полагалось на воздушное прикрытие и подразделения поддержки, предоставленные их нанимателями.

Хотя «Легион Бриона» перенял все передовые технологии, которые им передал КомСтар, подразделение придерживается схемы организации Внутренней Сферы. Каждый полк сформирован из 3-х батальонов, а каждый батальон сформирован из 3-х рот по 12 Мехов. Подразделение ещё не приняло доктрину независимых командных копий.

ТЕХНИЧЕСКАЯ И ТРАНСПОРТНАЯ ПОДДЕРЖКА

Полк также сильно полагается на своих нанимателей и в вопросе технической поддержки, сильно завися в этом от КомСтара. Собственный внутренний персонал поддержки обеспечивает только 30% от всей потребности в поддержке, но техники «Легиона» имеют опыт обслуживания и ремонта технологии времён Звёздной Лиги.

Пока «Легиону» удалось приобрести достаточно DropShip'ов, чтобы транспортировать эквивалент одного полка. Эти DropShip'ы поделены так, что каждый полк имеет некоторые транспортные возможности. Подразделение также начинает тратить С-банкноты в поисках JumpShip'a.

ЦВЕТА И ЗНАКИ ОТЛИЧИЯ

Полки «Легиона Бриона» используют основную камуфляжную схему различных зелёных цветов, но всё же и она меняется, чтобы подходить к другой местности. Знак отличия «Легиона» – гигантская лапа медведя – изображается на обратной стороне левого плеча каждого Меха. Каждый полк также имеет официальные определённые знаки отличия и принятые командные знаки отличия.





1-й ПОЛК: УРОК ДАВИДА

Отсутствие технической поддержки и транспортировки, а также унижительное отступление 30-летней давности, дало 1-му полку рейтинг «Драгун» уровня D, но большинство наблюдателей ожидают, что рейтинг вскоре улучшится.

1-й полк поклялся, что никогда не забудет уроки, которые он получил во время своего поражения на Давиде. Подразделение уверенно, осмотрительно и хорошо тренированно в искусстве войны - три вещи, которых не было тридцать лет тому назад. 1-й полк сделал первый шаг по восстановлению своей репутации, воспрепятствовав начальной высадке полка «Гамма» 12-го Веговского Рейнджерского на Плейону и нанеся им тяжёлый удар. Если бы не приказ о возвращении от генерала милиции, 1-й полк мог бы уничтожить это ветеранское подразделение. Несмотря на "медвежьи услуги" Плейонской милиции почти на каждом шагу, «Легион Бриона» всё же сумел сдержать и обескровить полк «Гамма» при незначительных потерях.

Обозначением/знаком отличия 1-го полка является римская цифра «I», рисуемая на правом плече Мехов. Принятым полковым символом является пара ног от уничтоженного Меха, стоящие на горизонтально разделённом поле зелёного и синего – это напоминание о предшествующем поражении полка. Этот знак отличия изображается в нижней левой части корпуса Мехов.

Рейтинг «Драгун»: D

ОФИЦЕРЫ

Капитан Ричард "К.О." Мерриуэзер пилотирует одного из опаснейших *Crockett*'ов, и известен своей способностью сбить тяжёлого Меха с одного-единственного удачного залпа.

ТАКТИКА

1-й полк «Легиона Бриона» не беспокоят сражения на пересечённой местности, вроде гор или густого леса. Чтобы наилучшим способом использовать преимущество от своего оружия времён Звёздной Лиги, им нужно открытое пространство, где они могут вести огонь по врагу с дальней дистанции. Обычно, полк сначала располагает Мехи с лучшей технологией (и с самым дальнобойным оружием) впереди строя, а затем перемещает эти машины в тыл своих позиций, и использует более худшие Мехи, чтобы принять на них основной огонь противника. Таким образом Бриону удаётся получить наибольшую выгоду от каждой машины и теперь он может заняться модернизацией тех Мехов, которые всё ещё используют обычную технологию.

Шесть *Bombardier*'ов в 1-м батальоне назначены во 2-ю роту. Мерриуэзер использует эти Мехи для поддержки целого батальона. Иногда он также устанавливает шесть *Bombardier*'ов на открытой местности, где они могут вести огонь по роте противника на дальней дистанции. Противник обычно пытается сблизиться, зная, что огневая мощь этих машин недостаточна на короткой дистанции. Как только подразделение сблизится на достаточное расстояние, из укрытия появляются другие шесть Мехов времён Звёздной Лиги (которые включают два *Thug*'а и два *Crockett*'а в командном копье). Мерриуэзер обычно может довольно быстро уничтожить от 2-х до 4-х вражеских машин. Эти Мехи загораживают *Bombardier*'ов, поэтому Мехи поддержки могут продолжать выпускать суммарно 240 ракет за один залп. Если 1-й полк когда-нибудь получит установки «Стрела-IV», Мерриуэзер планирует заменить одну тонну брони каждого Меха командного копья на систему TAG, для дополнительной способности вести огонь на короткой дистанции.



1-й полк

Полк/Ветераны/Фанатики

СО/1-й батальон: полковник Октавий

Брион

ХО: майор Альберт Йоханссон

2-я рота: капитан Ричард Мерриуэзер

2-й батальон: майор Изабелла Франсэз

3-й батальон: майор Уэллум Оуэнс

КомСтар восстановил 1-й полк четырьмя ротами Мехов Звёздной Лиги, включая и полную роту *Bombardier*'ов. Брион разделил *Bombardier*'ов на две полуроты и определил их в 1-й и 2-й батальоны. Остальная часть новых машин была поделена поровну среди всех трёх батальонов «Легиона». Кроме того, почти все старые машины 1-го полка во время переоборудования были укомплектованы оружием времён Звёздной Лиги.



2-й ПОЛК: НАСЛЕДИЕ БРИОНА

Ожидается, что рейтинг «Драгун» у 2-го полка поднимется в течение следующих 6-12 месяцев, по мере того, как подразделение увеличит свою техническую поддержку и приобретёт больше DropShip'ов.

Во время действий на Плейоне 2-й полк противостоял регулярному полку «Дельта» 12-го Веговского Рейнджерского, который был поддержан смешанным полком из аэрокосмических частей, бронетанковых и пехотных войск. Отсутствие у 2-го полка аэрокосмических сил значительно затрудняло работу легионерам, но как только аэрокосмическим истребителям Плейонской милиции удалось обеспечить воздушное прикрытие наёмникам, 2-й полк отбросил 12-й Рейнджерский и вынудил их покинуть планету.

Знаком отличия 2-го полка является римская цифра «II», который изображается на правом плече Мехов. Принятый полковой знак отличия

– римский гладиус, делящий квадратную область на красный и синий треугольники – традиционно изображается в верхней части левой ноги Мехов подразделения.

Рейтинг «Драгун»: С-

ОФИЦЕРЫ

Подполковник Роберт Макхэм – прекрасный МехВоин и тактик, но он не вдохновляет членов своего полка. С другой стороны, майор Дуглас Ли – харизматичная личность, к которой, естественно, тянутся люди. Вместе они составляют ужасную команду; однако, если один из них будет потерян, вероятнее всего возникнут проблемы.

Лейтенант Шейла Ольсон командует разведывательным копьём 3-й роты 3-го батальона. В своём *Mongoose*, она со своим копьём, кажется, летает по полю боя, и её группа часто наносит больше вреда, чем способно нанести копьё лёгких Мехов.

ТАКТИКА

«Наследие Бриона» часто передаёт в эфире гимн Звёздной Лиги, чтобы подчеркнуть использование подразделением Мехов Звёздной Лиги и запугать своих противников. Подразделение также любит концентрировать огонь во время начальных этапов сражения. Фактически, целый полк часто перемещается и ведёт с дальней дистанции сконцентрированный огонь, создавая "поле боя залпов", которому могут противостоять не так уж и много неветеранских подразделений.



2-й полк

Полк/Регуляры/Надёжные

СО/1-й батальон: подполковник Роберт Макхэм

ХО: майор Дуглас Ли

2-й батальон: майор Эрнест Джулио

3-й батальон: майор Шейн Флетчер

3-я рота/разведка: лейтенант Шейла Ольсон

2-й полк включает в себя 110 БэтлМехов, два трети которых представляют собой разработки времён Звёздной Лиги, а остальные – обычные модели, модернизированные технологией Звёздной Лиги. Когда они массой присутствуют на поле боя, эти машины представляют собой впечатляющий и пугающий вид.

Оставшиеся два Меха в полку – часть разведывательного копия 3-й роты. Это подразделение из шести Мехов представляет собой БэтлМехи времён Звёздной Лиги, которые способны двигаться с невероятной скоростью.



«ОРДА БРОНСОНА»: ПОКЛЯВШИЕСЯ ОТОМСТИТЬ

В 2866 году «Лёгкая Кавалерия Эридана» начала беспокоиться, что их командир, полковник Уильям Бронсон, отошёл в сторону от традиций Звёздной Лиги. Полковник начал преследовать возражающих, и в 2869 году большая часть «Лёгкой Кавалерии» покинула своего командира. Возбешённый Бронсон переместил несколько оставшихся копий Мехов и обслуживающего персонала на миры Периферии за пределами Лиги Свободных Миров. Затем он начал вербовать отбросы Периферии для нового наёмного подразделения: «Орда Бронсона». Он установил жёсткую тренировочную программу, чтобы с помощью её создать эффективное подразделение, и за несколько лет «Орда» обрела

свою грозную репутацию.

После смерти Бронсона командование подразделением принял его сын Рассел. Когда в 2946 году Рассела достигли известия о «Лёгкой Кавалерии Эридана», он разорвал контракт «Орды» с Федеративными Солнцами, переместил подразделение на Новый Карлсруэ (New Karlsruhe) и неожиданно напал на «Лёгкую Кавалерию», чтобы отомстить им за их дезертирство. Против неготовой «Лёгкой Кавалерии» высадились три полка «Орды» и нанесли им сокрушительный удар прежде, чем «Лёгкая Кавалерия» сплотилась и выдворила «Орду» с Нового Карлсруэ. Нападение стоило «Орде» полного полка и нескольких DropShip'ов, а также снискало ей чёрную известность разрывом контракта и совершением несанкционированного нападения. Поэтому только несколько солидных нанимателей осмелились предложить «Орде» хорошо оплачиваемые рабочие места. 10 лет спустя «Орду» покинул полный полк МехВоинов. Рассел Бронсон обвинил в этом «Лёгкую Кавалерию», помогая увековечивать ненависть к Эридану, которую командиры «Орды» пронесли через всю свою историю.

«Орда» окрашивает свои Мехи оранжево-чёрными полосами. Полковым знаком отличия является чёрный силуэт стремительного всадника, замахивающегося саблей, на фоне круглого щита, испещрённого золотым и красным.

Рейтинг «Драгун»: А-

ОФИЦЕРЫ

Командиры «Орды» с давних лет подвержены иррациональной ненависти к «Лёгкой Кавалерии Эридана», которая часто вмешивалась в их действия. По слухам, нынешний командир «Орды», полковник Дуэйн Бронсон, раскупорил ящик шампанского, когда услышал, что 71-й полк «Лёгкой Кавалерии Эридана» был уничтожен Кланами. Когда слух оказался ложным, полковник пришёл в сильную ярость. Такое поведение характеризуется оценкой «Сомневающиеся», которая относится к «Орде» во время любой деятельности, связанной с «Лёгкой Кавалерией Эридана».

ТАКТИКА

Подразделение обычно использует сконцентрированный огонь, чтобы пробить большую брешь в рядах сил противника. Затем один батальон удерживает брешь открытой, пока остальные три уничтожают значительную часть войск противника.



«Орда Бронсона»

Расширенный полк/Регуляры/Надёжные
СО/Командир батальона: полковник Дуэйн Бронсон
ХО/1-й батальон: подполковник Робин

Бронсон

2-й батальон: майор Ингрид Рушло

3-й батальон: майор Майкл Чесс

Спустя 8 лет Дуэйн Бронсон расширил своё командное копьё до роты, а затем и до батальона. Полк насчитывает более 50-и штурмовых Мехов и две роты улучшенных *Vindicator*'ов, приобретённых у компании «Церес Металз», а также две роты других улучшенных Мехов.



«Мстительные духи Бронсона»

2 крыла/Новички/Надёжные
Командир 1-го крыла: майор Пауль Руссо

Командир 2-го крыла: майор Дарлина Ворт

1-е крыло, «Кошмары», использует в качестве знака отличия крылатую чёрную лошадь с горячим дыханием. 2-е крыло, «Тёмные саваны», использует красноглазого призрака. Оба крыла имеют эскадрилью истребителей *Transit*.



«Гвардия Бронсона»

Батальон/Новички/Надёжные

Командир пехоты: подполковник Монти Осириус

«Гвардия Бронсона» является батальоном регулярной маршевой пехоты. Подразделение первоначально охраняло оперативную базу «Орды» и иногда служило в качестве "мягкого" пикета, предотвращавшего попытки охвата полка противником с флангов. Тем не менее это пехотное подразделение в очень редких случаях развёртывается также и в передней линии сражающихся.



«ЧЁРНЫЕ КОБРЫ БУРРА»: ЖЕЛЕЗНАЯ ВОЛЯ

«Чёрные кобры Бурра» были сформированы из остатков полка «Чёрных кобр» «Кратерских кобр» после катастрофы на Нанкине (Nanking), когда полк был почти полностью уничтожен.

По контракту с Лигой Свободных Миров, полк провёл большую часть наступления Марика-Ляо 3057 года, умирив партизан Ляо на Цюрихе (Zurich). Однако к концу года наёмному подразделению было приказано переместиться на Нанкин, чтобы усилить остатки «Китайских бандитов Смитсона». Полковник Ричард Бурр и его «Кобры» охотно распростились с Цюрихом, не подозревая, что партизаны на планете провели саботаж в хранилище боеприпасов в DropShip'ах «Кобр».

Очевидно, мятежники использовали детонаторы, которые приводились в действие под воздействием атмосферного давления; почти рядом с космопортом Нанкина взрывы сделали непригодными все четыре DropShip'a «Кобр». Три шаттла, вместе со всем персоналом и имуществом на борту, были уничтожены. Четвёртому удалось приземлиться. От прежнего полка «Чёрных кобр» осталось только две потрёпанные роты.

Так как ущерб произошёл вне сражения, определённым контрактом «Кобр», Томас Марик отказался возместить ущерб «Кратерским кобрам». Взбешённый Бурр и его выжившие солдаты покинули «Кратерских кобр» и переместились на Аутрич, где они в настоящий момент восстанавливаются. Низкий рейтинг «Драгун» у «Чёрных кобр» отражает потерю их транспорта и большей части их технической поддержки.

«Чёрные кобры» сохранили свои традиционные цвета – чёрный с жёлтым. Знаком отличия подразделения является атакующая чёрная кобра на жёлтом фоне, который изображается на спинах и верхней части правой ноги БэтлМехов.

Рейтинг «Драгун»: С-

ОФИЦЕРЫ

Со времён катастрофы на Нанкине полковник Бурр испытывает глубокую ненависть по отношению к Томасу Марику и стал фанатично восстанавливать подразделение до его прежней численности. Однако вместо того, чтобы вынудить людей уйти, его требования побудили их удвоить свои усилия для воссоздания «Кобр».

Не все «Кобры» разделяют точку зрения Бурра. Капитан Тайлер Хьюз из эскадрильи «Яд» постоянно призывает аэрокосмические силы «Кобр» покинуть подразделение. К тому же подполковник Галф, командир крыла аэрокосмических сил, оказывает Бурру поддержку.

ТАКТИКА

«Кобры» обычно делают фланговую атаку своими быстрыми Мехами, а затем, когда враг разворачивается, чтобы встретить фланговые атаки, бросают вперёд свои штурмовые машины. Бурр также любит атаковать средними Мехами в две или даже три волны. Сначала бьёт первая волна, следом вторая, а затем они обе перемещаются так, как будто скользят вокруг вражеской позиции. Штурмовые машины, атакующие с фронта, часто приводят противника в беспорядок, после которого может мощно атаковать третья волна, которая часто дробит вражеский фланг, тогда как первые две волны угрожают с тыла.

ТЕХНИЧЕСКАЯ И ТРАНСПОРТНАЯ ПОДДЕРЖКА

«Чёрные кобры» потеряли все свои DropShip'ы на Нанкине и никогда не имели в своей собственности JumpShip'ов. Их техническая база имеет немногим лучшее состояние. В результате потерь из-за аварии и тех техников, которые отказались покинуть «Кратерских кобр», техническая поддержка «Чёрных кобр» оценивается в 40% от оптимального уровня.



«Чёрные кобры Бурра»
Батальон/Регуляры/Сомневающиеся
СО/1-я рота: полковник Ричард Бурр
2-я рота: майор Джонни Свифт-Игл
3-я рота: майор Хелен Шаппел

«Чёрные кобры» состоят из одной роты средних и тяжёлых Мехов и одной роты штурмовых Мехов. Среди средних Мехов подразделение предпочитает быстрые машины с более лёгким оружием. «Кобры» модернизированы только на 20%, т.к. они были вынуждены продать часть своего высокотехнологичного оборудования другим наёмным подразделениям, чтобы увеличить фонды для приобретения третьей роты. Тем не менее, ожидается, что батальон добавит отдельное командное копьё, как только скопит достаточно денег, чтобы ещё купить Мехов.



«Капюшон кобры»
Усиленное
крыло/Ветераны/Сомневающиеся
ХО/командир крыла: подполковник

Пётр Галф

Эскадрилья «Яд»: капитан Тайлер Хьюз

«Капюшон кобры» состоит из 4-х полных эскадрилий: «Капюшон», «Яд», «Клык» и «Удар». Во время падения на Нанкине все 24 АКИ усиленного крыла находились в развёрнутом положении, охраняя место посадки, и поэтому все они сохранились. Истребители крыла в среднем имеют средний вес и никогда не были заметно модернизированы.



«КАНОПУССКИЕ ГОРЦЫ»: ИЗМЕНЕНИЕ ВЕЩЕЙ

Сформированные после Войны за Воссоединение, «Горцы» быстро стали известными за свою ненависть к Внутренней Сфере. Но по мере того, как развитие соседних независимых государств начало представлять более непосредственную угрозу их основному нанимателю, Магистрату Канопуса, беспорядочная ненависть «Горцев» постепенно развилась в фанатичное проканопусское чувство. Теперь они – старейшее наёмное подразделение, нанимаемое Магистратом Канопуса, и одно из наиболее надёжных и уважаемых подразделений в Периферии. Совсем недавно «Горцы» были убраны со своего поста вдоль границы Магистрата и Таурианского конкордата и передислоцированы для помощи гарнизону канопусских миров возле Марианской Гегемонии.

«Канопусские горцы» применяют зелёную с золотыми полосами схему окраски. Полковой знак отличия – стилизованная планета, носящая шотландский берет, – изображается в верхней левой части корпуса Мехов подразделения и носится в виде нашивки на униформе. Батальонные эмблемы изображаются в верхней части правой ноги Мехов и на правых крыльях АКИ, а также носят в виде нашивки на правом плече. Официальной униформой «Горцев» является тёмно-зелёный комбинезон, носимый в комплекте с чёрными жилетом, ботинками и перчатками, всё отделанное золотом. Завершает ансамбль отделанная золотом полунакидка из чёрной кожи, носимая на правой стороне.

Рейтинг «Драгун»: А+

ОФИЦЕРЫ

Когда в результате рейда Гегемонии на мир Гамбилон (Gambilon) погиб полковник Оскар Лонг, его сменила майор Джудит Вуд, командир опытного 2-го батальона. Вуд теперь управляет защитой магистратовской границы в anti-spinward-направлении, начиная от мира Маранта (Marantha), координируя и командуя полком «Горцев», «Кричащими орлами», «Магистратовскими рыцарями» и другими. Вуд почти не использует политические методы, и известна своей способностью при столкновении с неопределённой ситуацией делать жёсткий выбор.

ТАКТИКА

Несмотря на годы службы на различных мирах, отдельные силы «Горцев» поддерживают связи, которые кажутся почти неразрывными. Они могут с равным эффектом сражаться как по отдельности, так и в составе полного полка. 1-й батальон предпочитает задания, связанные с защитой, тогда как 2-й батальон специализируется на ведении длительных кампаний, используя тяжёлые Мехи для уничтожения врага, а более быстрые средние Мехи – для прикрытия отступления.



«Канопусские горцы»

Полк/Регуляры/Фанатики

1-й батальон: майор Эмери Томпсон
СО/2-й батальон: полковник Джудит Вуд
ХО: майор Эшли Бентон

3-й батальон: майор Дороти Скоу

Каждый из трёх батальонов «Горцев» содержит по 36 Мехов и не имеет независимых командных подразделений. Это войско имеет 12 улучшенных Мехов и 40 т ценного трофейного улучшенного оборудования, захваченного в результате налётов на Марианскую Гегемонию. 1-й батальон, «Лёгкие Уланы Томпсона», является регулярным и полагается на лёгкие и средние машины. 2-й батальон, «Воины Вуд», ветеранское подразделение из средних и тяжёлых Мехов. 3-й батальон, «Дочери Дороти», зелёный и включает лёгкие и тяжёлые Мехи.



«Рассветный патруль»

Крыло/Регуляры/Фанатики

Командир крыла/1-е звено: майор Джонатан Свит

2-е звено: капитан Саманта О'Рейлли

1-е звено, которое прикреплено к «Воинам Вуд», состоит из 6 пилотов-ветеранов, оснащённых истребителями среднего класса. 2-е звено, прикрепленное к «Дочерям Дороти», состоит из пилотов-регуляров, оснащённых истребителями лёгкого и среднего классов.



«Знаменосцы»

2 полка/Регуляры/Сомнительные

Командир пехоты: полковник Андреа Квик

1-й полк: майор Талбот Бейкер

2-й полк: майор Ингрид Улленстре

«Знаменосцами» командует полковник Андреа Квик, которая использует в качестве независимого командного подразделения моторизованный взвод, оснащённый вертолётами, – это обеспечивает Квик мобильность наблюдения за полем боя. 1-й полк «Знаменосцев», «Дюжина Бейкера», организован в 12 рот. Каждая рота имеет лёгкую и тяжёлую пехотную поддержку и моторизованный взвод и может действовать независимо. 2-й полк, «Сражающиеся шотландцы», сформирован из обычной и тяжёлой пехоты; эти войска обычно развёртываются побатальонно.



21-й ЦЕНТАВРИЙСКИЙ УЛАНСКИЙ: ЛУЧШИЕ ИЗ ЛУЧШИХ

Будучи изначально регулярным батальоном в «Бронекавалерии Св.Ива» Дома Ляо, члены 21-го Центаврийского Уланского более 100 лет тому назад из-за невыплаченной заработной платы подняли мятеж против своего командира. Подразделение тогда захватило склады, DropShip'ы, JumpShip'ы и, покинув пространство Капеллы, стало наёмниками.

С тех пор «Уланы» тихо создали себе превосходную репутацию, несмотря на то, что место в общественных умах занимали более красочные наёмные подразделения. Они работали на каждый Великий Дом, за исключением Дома Ляо, против которого они всё ещё держали злобу, и удерживали свой элитный статус в течении длинного периода времени несмотря на то, что понесли тяжёлых потери во время Наследных войн.

Знаменитые за свою честность вне поля боя и мужественное поведение в бою, «Уланы» требовали подобное отношение и от других – от офицеров по связи с наёмниками до правителей Великих Домов, которые нанимали их. Когда с ними плохо обращаются, они говорят об этом громко и прямо. Именно по такому случаю «Уланы» разорвали контракт с Домом Куриты, который несколько испортил им репутацию перед другими Великими Домами – хотя это, вероятно, предотвратит от попытки считать их фанатично преданными войсками. Некоторые наблюдатели размышляют, что репутация «Улан» в целом была одной из основных причин того, почему КомСтар заключил контракт с подразделением из Лиги Свободных Миров; очевидно, КомСтар надеется, что найм поможет им повысить свою собственную репутацию. Недавнее участие «Улан» в миссиях «Слово Блейка» кратко и нехотя подпортило им послужной список, но с тех пор, как обнаружилась истина, подразделение полностью восстановило свою репутацию.

КОМАНДОВАНИЕ

Семья Хаскеллов управляла 21-м Уланским в течение двух поколений, но преемственность командиров Хаскеллов, кажется, подходит к концу. Нынешний командир, полковник Эвелина Хаскелл, учитывая то, что её сыну, Майклу, только 14 лет, и он пока не проявил никакого желания или отказа стать МехВоином, готовит в качестве своей замены Риана Серси.

Обычно «Уланы» настаивают на стратегическом и тактическом управлении всеми силами, с которыми они взаимодействуют в течении контракта. В прошлом Великие Дома подчиняли целые регулярные армейские подразделения под полное командование «Улан»

во время целых кампаний, что является признаком полного доверия способностям командиров «Улан».

ИМЕЮЩИЕСЯ В НАЛИЧИИ ВОЙСКА И ОРГАНИЗАЦИЯ

Во время службы «Улан» на Дом Марика Томас Марик предоставил наёмникам улучшенное оборудование по низким ценам, пытаясь удержать их на своей службе. Всё же подразделение оставило службу на Дом Марика, а оборудование позволяло подразделению достигнуть оценки модернизации в 40%. Заключив контракт с «Уланами», КомСтар последовал аналогичному методу, предоставив техническую помощь, которая позволила подразделению достигнуть невероятного уровня модернизации в 70%.

21-й Центаврийский Уланский имеет в батальонах отдельные командные копы и расширил своё полковое командное подразделение до полной роты.

ТЕХНИЧЕСКАЯ И ТРАНСПОРТНАЯ ПОДДЕРЖКА

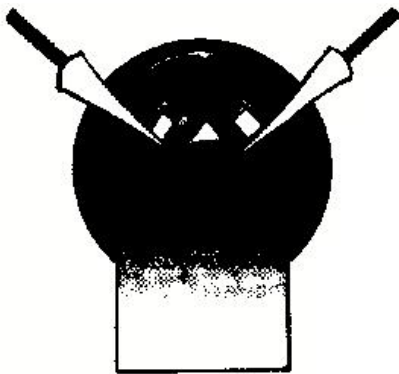
«Уланы» обладают технической базой свыше 100% от оптимальной величины. Все техники к настоящему времени обучены КомСтаром передовым и клановским технологиям, после чего они получают дополнительное обучение у «Драгун» на Аутриче. «Уланы» имеют одну из лучших технических групп поддержки среди любых наёмных подразделений во Внутренней Сфере.

«Уланы» обладают достаточным количеством DropShip'ов и JumpShip'ов, чтобы переместить целое подразделение, вместе со всем оборудованием и персоналом. Подразделению принадлежат два JumpShip'a класса *Звёздный Властелин/Star Lord*, включая корабль, оснащённый сплав-литиевыми батареями, способный совершать множество прыжков без перезарядки. «Уланы» уже запланировали установку сплав-литиевых батарей на другой свой JumpShip.

ЦВЕТА И ЗНАКИ ОТЛИЧИЯ

«Уланы» украшают свои БэтлМехи и АКИ краской из королевского синего цвета. Нижняя часть фюзеляжа истребителя окрашивается в светло-синий цвет, а все использующиеся транспортные средства – в специфические камуфляжные образцы, соответствующие местности.

Знаком отличия 21-го Центаврийского Уланского является пара скрещённых пик, окружающих балдахин кабины, на фоне вертикального пурпурного знамени.



21-й ЦЕНТАВРИЙСКИЙ УЛАНСКИЙ

«Уланы» воспринимают своё нынешнее назначение на Токкайдо (Тукайдо) очень серьёзно, т.к. они знают, что будут одним из первых подразделением, которые примут на себя удар, если Клан нарушит перемирие. Они упорно тренируются бок о бок или против некоторых лучших войск КомГвардии под командованием военного прецента Фохта.

Рейтинг «Драгун»: А*

ОФИЦЕРЫ

Подполковник Риан «Лезвие» Серси – следующий в шеренге командующих «Уланами», но обладает не тем темпераментом. В своём модифицированном *Berserker'e* ему больше хочется вступить в ближний бой, чем отступить и руководить сражением. Полковник Хаскелл пытается работать над этой проблемой с молодым офицером, т.к. ни один из батальонных майоров не является настолько квалифицированным, как Серси.

ТАКТИКА

«Уланы» специализируются в сражениях на открытой местности и предпочитают избегать ограниченного пространства. Они чувствуют себя как дома, сражаясь в темноте или в условиях нестандартной гравитации, и своей репутацией часто пугают противника.

«Уланы» также много тренируются в прицеливании, что позволяет им концентрировать свой оружейный огонь в средней части вражеских БэтлМехов.



Командование «Улан» Рота/Элита/Надёжные

СО: полковник Эвелина Хаскелл

ХО: подполковник Риан «Лезвие» Серси

«Уланы» используют в качестве своего командного подразделения полную роту тяжёлых и штурмовых Мехов. Мехи всех командиров копий имеют СЗ-компьютер, связанный с двумя устройствами «СЗ-ведомый», установленными на других Мехах копья, и с устройством «СЗ-ведомый», установленным в бронированной боевой единице из 17-й бронированной разведывательной роты. В свою очередь, СЗ-компьютеры всех командиров копий подключены к основной сети через Мех Хаскелл.

Элитная 17-я бронированная разведывательная рота всегда подключена к командованию «Улан». Каждому копыю Мехов придан разведывательный взвод. Одна бронированная боевая единица каждого взвода оснащена устройством «СЗ-ведомый», связанным с основным СЗ-компьютером командной роты.



21-й Центаврийский Уланский Полк/Элита/Надёжные

1-й батальон: майор Джеймс ЛеМондс

2-й батальон: майор Катерина Ли-Смит

3-й батальон: майор Ти Ван Тран

«Уланы» хорошо знакомы с сражениями в составе полка, батальона, роты и копья. Хотя большинство их машин тяжёлого класса, каждый батальон содержит, по меньшей мере, по одному копыю штурмовых и лёгких Мехов. Хотя между различными подразделениями имеется небольшое дружественное соперничество, 21-й Уланский – одно из крепчайших подразделений, которое может быть найдено.



21-й Центаврийский Воздушный Уланский

Крыло/Элита/Надёжные

Командир крыла: майор Джошуа Лин

«Воздушный Уланский» состоит из 3-х эскадрилий и отдельного командного копья. Истребители этой группы на 60% модернизированы улучшенным оборудованием, а на нескольких из них установлены сверхлёгкие сплав-двигатели и дополнительные броня и вооружение.



21-й Центаврийский бронированный Уланский 6 рот/Ветераны/Надёжные

Командир: майор Ву Ти Сен

«Бронированный Уланский» не практикует батальонные формирования. Вместо этого каждая составляющая этот батальон рота – элитная 3-я бронированная командная майора Сена, 23-я разведывательная, 5-я огневой поддержки, 11-я огневой поддержки и 2-я штурмовая роты – тренируются индивидуально, а Сен управляет ротами на поле боя, как считает необходимым (элитная 17-я бронированная разведывательная рота всегда прикреплена к командованию «Улан»; бронированные машины этой роты модернизированы на 30%).



21-й Центаврийский охранный Уланский

Усиленный батальон/Ветераны/Надёжные

Командир пехоты: майор Бредли Хантер

«Охранный Уланский батальон» сформирован преимущественно из регулярной пехоты, чьей основной задачей являются действия по охране оперативных баз «Улан». 4-я рота батальона состоит из 2-х разведывательных взводов, которые действуют как полевые разведчики, и «Артиллерийского Уланского», отдельного взвода, который развёртывает свои орудия «Большой Том» и батареи «Стрела-IV» за линией фронта.



«БАГРЯНЫЕ КРЕСТОНОСЦЫ»: НАСЛЕДИЕ НЕФРИТОВОГО СОКОЛА

Истоки «Багряных крестоносцев» восходят к моменту завоевания Кланом Нефритового Сокола Домпайра (Dompaire). Во время этого события барон фон Домпайр и его единственный сын и наследник были убиты, защищая своё владение. Поэтому имущество фон Домпайра, стоимостью в многие миллионы С-банкнот, перешло к отдалённому родственнику барона – Бренту Матису, МехВоину из 8-го Лиранского Регулярного. Вместо того, чтобы уйти в отставку и провести оставшуюся жизнь в роскоши, Матис использовал золотой ливень для создания своего собственного наёмного подразделения – «Багряных крестоносцев».

Хотя Матис обладал лишь небольшим командирским опытом, ему удалось привлечь многих воинов, предлагая новые Мехи и транспортные средства лишившимся собственности ветеранам, которые присоединились к его комбинированному батальону. Благодаря опыту этих рекрутов, эксперты оценивают «Крестоносцев» как Регуляров. «Крестоносцы» окрашивают свои машины густым малиновым цветом с золотом. Эмблема подразделения – флаг Домпайра, скрещенные золотые тесаки и золотой ключ на чёрном вымпеле.

Рейтинг «Драгун»: В-

ОФИЦЕРЫ

Майор Брент Матис с нетерпением ждёт дня, когда он сможет освободить Домпайр, и он обещал своим войскам земельные владения на этой планете, если они останутся с ним. Хладнокровная личность, Матис думает на ходу и импровизирует в зависимости от ситуации, независимо от того, насколько жаркой становится битва.

Капитан Джуэлл Нахибра была партнёром Матиса по копыю в 8-м Лиранском Регулярном и является отличным стратегом – эта черта очень хорошо дополняет способности Матиса к импровизации. Она планирует расширенную стратегию и тактику для всех миссий «Крестоносцев».

ТАКТИКА

«Багряные крестоносцы» предпочитают атаковать своего неприятеля с дальней дистанции. Чтобы противостоять увеличенной дальности действия клановского оружия, имеющегося у клановских защитников Домпайра, «Крестоносцы» собираются использовать специальную ландшафтную и подвижную тактику. К несчастью, «Крестоносцы» к настоящему времени недостаточно сильны в ближнем бою.

ТЕХНИЧЕСКАЯ И ТРАНСПОРТНАЯ ПОДДЕРЖКА

У «Крестоносцев» нет проблем с технической поддержкой. Матис понимает, что если они хотят победить клановские войска, то «Крестоносцы» нуждаются в техническом персонале, способном обслуживать и ремонтировать улучшенную технологию, и он собрал такой технический персонал, который может отработать достаточно человеко-часов, чтобы обеспечить 90% необходимого уровня готовности «Крестоносцев». Все техники обучены передовой технологии Внутренней Сферы.

Ранее Матис щедро тратил деньги на поиски DropShip'ов и JumpShip'ов. Эти усилия сполна окупались в 3059 году приобретением одного Overlord'a, которой был модифицирован, чтобы комфортно перевозить целое подразделение.



«Багряные крестоносцы»

Рота/Регуляры/Надёжные

СО/1-е копьё: майор Брент Матис

2-е копьё: лейтенант Трой Монтгомери

ХО/3-е копьё: капитан Джуэлл Нахибра

Матис командует тяжёлым копьём, состоящим из Мехов, разработанных после 3050 года. 2-е копьё является разведывательным подразделением из быстрых средних Мехов. 3-е копьё состоит из опытных воинов-ветеранов, пилотирующих тяжёлые машины. 2-е и 3-е копыя содержат или модели разработки после 3050 года, или сильно модернизированные разработки до 3050 года. Вся рота имеет технологическую оценку в 80%.



«Бронированные крестоносцы»

2 копыя/Ветераны/Надёжные

Командир: капитан Джош Сент-Эндрюс

Оба бронированных копыя

«Крестоносцев» сформированы из тяжёлых колёсных транспортных средств. Хотя все машины

являются давно устаревшими моделями, они оснащены дальнобойным оружием с использованием передовых технологий, как например, РДД и ПИИ, которые позволяют им обеспечить огневую поддержку БэтлМехам «Крестоносцев».



«Кровавые ноги»

Рота/Регуляры/Надёжные

Командир пехоты: капитан Талия Ресковичия

Первоначально рота называлась «Багряные ноги», когда во время своего первого задания необстрелянный моторизованный пехотной роте «Крестоносцев» пришлось вступить в решительное сражение с целым пехотным батальоном. Во время сражения вражеский батальон был разбит, и пехотинцы «Крестоносцев» обнаружили, что находятся на поле боя, пропитанном кровью. Они переименовали своё название в «Кровавые ноги», чтобы никогда не забывать ужасы войны.



ДИОСКУРЫ: ОСЕДЛАВШИЕ МОЛНИЮ

«Диоскуры» (которые взяли своё название от древнегреческих слов "сыновья Зевса" - *Dios Kouroi*), некогда насчитывавшие два полка уверенных в себе наёмников, были наняты Федеративным Содружеством. Однако наёмники не смогли оказать никакого сопротивления Нефритовым Соколам, чьи войска разгромили наёмное подразделение и отбросили измотанные остатки. К 3054 году подразделение смогло собрать только батальон работоспособных Мехов и МехВоинов. Когда после наступления Нефритовых Соколов в 3058 году вернулись остатки других разбитых подразделений, «Диоскуры» завербовали ещё МехВоинов и, в конечном счёте, собрали два полных батальона. С образованием Альянса Лиры «Диоскуры» переместились в Арк-Ройяльский Защитный Кордон. Виктор Дэвион разместил их на Обильном Урожае (Bountiful Harvest), где они до дальнейших распоряжений получили приказ поддерживать действия «Гончих Келла».

«Диоскуры» окрашивают свои машины хаотичным вихрем тёмно-синего и чёрного цветов, с серебристо-белыми полосками молнии. Их знак отличия – рука Зевса, тянущаяся из паутины молний. Знак отличия располагают на верхней левой части торса Мехов или на боковой стороне АКИ и транспортных средств.

Рейтинг «Драгун»: С+

ОФИЦЕРЫ

Полковники Тимоти и Бренда Нельсы поклялись восстановить «Диоскуров» до численности полка. Тимоти Нельс обладает интуитивным чувством определения на поле боя места величайшей угрозы.

ТАКТИКА

К настоящему времени «Диоскуры» переделывают многое в своей тактике, чтобы она лучше подходила их малому размеру. На учениях 2-й батальон, при поддержке разведывательных вертолётов, выполняет разведывательные функции, а затем предпринимает задерживающие действия против врага, предназначенные для растягивания вражеских сил. Затем с флангов возникает и атакует штурмовой батальон. Командир 2-го батальона, Бренда Нельс, изучает искусство уклонения и тактику диверсий. Когда штурмовой батальон вступает в битву, вражеские силы обычно уже рассеяны по всей местности, пытаясь ввязаться в бой с её войсками.

Когда они нанимают моторизованную пехоту, она старается перемещаться со 2-м батальоном, помогая ему сковать неприятеля.

ТЕХНИЧЕСКАЯ И ТРАНСПОРТНАЯ ПОДДЕРЖКА

После того, как Нефритовые Соколы разгромили его полки, подразделение было вынуждено распустить большинство своего технического вспомогательного персонала. Подразделение к настоящему времени наняло достаточно техников, чтобы обеспечивать 80% от необходимого уровня обслуживания. «Диоскуры» никогда не владели DropShip'ами или JumpShip'ами.



«Диоскуры»

2 батальона/Регуляры/Надёжные

СО/1-й батальон: полковник Тимоти Нельс

ХО/2-й батальон: полковник Бренда Нельс

1-й батальон организован как штурмовой батальон, состоящий из 4-х тяжёлых/штурмовых рот по 16 Мехов в каждом и одного независимого командного копия. 2-й батальон – обычный батальон из средних/тяжёлых Мехов и независимого командного копия. Половина всех Мехов «Диоскуров» модернизирована, некоторые оснащены клановским оборудованием.



«Дружественные небеса»

Звено/Ветераны/Надёжные

Командир крыла: майор Ричард Танкира

«Диоскуры» только недавно приобрели аэрокосмические войска. Из-за расходов на

приобретение истребителей, они смогли завербовать только пилотов-ветеранов, которые более опытны



«Братство»

Полк/Регуляры/Надёжные

Командир пехоты: подполковник Хабер Баск

Задержка переезда избавила пехотный полк «Диоскуров», «Братство», от мясорубки Нефритовых Соколов, уничтоживших большую часть исходных сил «Диоскуров». «Братство» состоит из 2-х разведывательных рот, поддержанных вертолётами и традиционной авиацией, одной артиллерийской роты, одного охранного батальона тяжёлой пехоты и одного моторизованного батальона, который обычно развёртывается с войсками БэтлМехов.



«ФУРИИ»: ЛУЧШИЕ В ПЛОХИХ СИТУАЦИЯХ

Более 200 лет тому назад куритянский бронетанковый полк после многих лет пренебрежения поднял мятеж, захватил DropShip'ы и убедил уходящий JumpShip увезти из Синдиката. На Галатее (Galatea) клерк ошибочно указал имя командира полка – Ли Сук Фрай – как Ли Сук *Фьюри*, так появилось наёмное подразделение, известное как «Фурии» (двумя поколениями позже полковник Даниэлла Ли Фрай официально сменила свою фамилию на Фьюри – этой практике потом следовали все её потомки).

«Фурии» в настоящий момент, согласно контракту с герцогством Смолл, находится в марке Хаос, действуя преимущественно как средство сдерживания вторжений со стороны ближайших независимых государств. Хотя «Фурии» первоначально отказывались подписать этот контракт, герцогство предложило

им двухлетний гарнизонный контракт и большое вознаграждение за переселение, немедленно переведённое на депозит под гарантии Комиссии по надзору и сотрудничеству с наёмниками.

Кроме того, «Фурии» сделали оговорку в контракте, по которой от них не требовалось противостоять любым регулярным силам вторжения одного из Великих Домов, большим, чем батальон.

Полк окрашивает свои транспортные средства в камуфляжные образцы; на данный момент машины окрашены лесным зелёным и коричневым цветами. Полковой знак отличия, мифологическая женщина-кошка на фоне большой жёлтой луны, изображается на левом борту транспортных средств. Индивидуальные батальонные знаки отличия изображаются на правых передних бамперах машин.

Рейтинг «Драгун»: В

ОФИЦЕРЫ

Капитан 2-й роты Кристофер Ву Тень Фьюри является сыном командующего офицера, полковника Рии Сун-хей Фьюри. Прирождённый тактик, капитан Фьюри получил формальную подготовку в ППНА на Аутриче, где он командовал бронетанковым батальоном, которым во время имитации боя нанёс неудобное поражение роте майора Мехов «Драгун». Во время постоянных учений с «Фуриями» его рота разбивает целые бронетанковые батальоны.

ТАКТИКА

Полковник Фьюри – мастер стратегии «разделяй-и-побеждай». С помощью тщательно организованных быстрых атак она может заставить даже самые упорные вражеские подразделения броситься в преследование в попытках разбить её войска. Затем она наносит удар сконцентрированными силами в уязвимое место врага и уничтожает его.

Капитан Фьюри, кажется, унаследовал хватку своей матери – вести беспокоящие действия, осуществлять тактику «разделяй-и-побеждай» и вести концентрированный огонь. Имея достаточно времени или предварительную разведку врага, он может определить его командные подразделения. В битве он кружит со своими взводами вокруг подобно мозаике какой-то дикой игры, затем неожиданно собирает их вместе и обрушивает град огня из орудий, который может уничтожить даже штурмовой Мех.

ТЕХНИЧЕСКАЯ И ТРАНСПОРТНАЯ ПОДДЕРЖКА

Что касается DropShip'ов, «Фурии» имеют 100%-ю возможность транспортировки. Каждый член подразделения обучен на помощника механика, и подразделение имеет достаточно квалифицированных механиков, чтобы иметь техническую поддержку в 100%.



Командная рота «Фурий» Рота/Ветераны/Надёжные

СО: полковник Рия Сун-хей Фьюри

Командное подразделение

«Фурий», состоящее из трёх копий, имеет в своём составе быстрые аппараты на воздушной подушке среднего класса. Транспортные средства копия полковника Фьюри очень хорошо бронированы, что гарантирует живучесть, тогда как аппараты двух оставшихся копий лучше вооружены, обеспечивая полковнику требуемую защиту. Большинство транспортных средств роты оснащены XL-двигателями и оружием улучшенной технологии. По традиции, в боях рота использует различные батальонные знаки отличия, чтобы помешать противнику установить их командное подразделение.



«Фурии» Полк/Регуляры/Надёжные

ХО/1-й батальон: подполковник Эрик Грей

2-я рота: капитан Кристофер Ву Тень Фьюри

2-й батальон: майор Дэвид Крешев

3-й батальон: майор Ву Док Ли

Все три батальона «Фурий» являются смесью бронированных копий из аппаратов на воздушной подушке и колёсных и гусеничных транспортных средств. Каждый батальон также имеет командные копия, оснащённые модернизированными транспортными средствами.

1-й батальон, названный «Тизифоны» («Мстители крови»), использует в качестве знака отличия силуэт большой кошки, нарисованной кроваво-красным цветом. 2-й батальон, «Алекто» («Неумолимые»), в качестве своего знака отличия использует изображение когтей, изнутри разрывающих бронированную машину. 3-й батальон, «Мегеры» («Ревнивые»), использует в качестве знака отличия оскаленного бенгальского тигра с окровавленной пастью.

«ЛЕГИОН СМЕРТОНОСНОГО ГРЭЯ»: СИЛА ЧЕРЕЗ ЕДИНЕНИЕ

В 3021 году подразделение Содружества Лир, известное как «Коммандос Карлайла», было послано в качестве гарнизона на Трелл-1 (Trell I), водный мир на границе пространства Содружества Лир в *seaward*-направлении. Зимой 3024 года политически амбициозный куритянский дворянин, герцог Хассид Рикол, атаковал мир, пытаясь помешать заключению соглашения между Содружеством и бандитским королём Периферии и взять управление тактически полезной планетой в свои собственные руки. В результате нападения «Коммандос» были уничтожены, командир подразделения Дюран Карлайл был убит, а его сын, Грейсон «Смертоносный» Карлайл, был вынужден скрываться. Решив отомстить за смерть отца, Грейсон получил такой шанс, когда судьба привела его в центр сражения между трелльскими пехотными силами и Мехами, принадлежащими герцогу Риколу. Приняв командование растерявшимся пехотным подразделением, Грейсон сумел уничтожить Осу и захватить неповрежденную *Саранчу*. Это стало рождением «Легиона Смертоносного Грэя» – один функционирующий Мех и горстка моторизованной пехоты.

Сражение на Трелле-1 сформировало подразделение организационно и функционально. Серьёзно уступая в численности, Грейсон и его последователи совершали налёты на куритянский гарнизон за запасами и трофейными вражескими Мехами, часто используя ремонтируемые машины раньше, чем они были полностью отремонтированы. Его неопытное подразделение прошло испытанием огнём, когда Грейсон успешно использовал пехоту против БэтлМехов – тактика, которую все считали расходом людских ресурсов и жизнью. Легион создавался на основе этой концепции, став одним из первых успешных команд комбинированных войск войн 31-го столетия.

Хотя подразделение стало хорошо известным своим героическим сопротивлением превосходящим силам противника и своей уникальной по эффективности тактикой, «Легион Смертоносного Грэя» достиг своей величайшей славы и известности на планете Хельм (Helm), где он обнаружил компьютерный модуль памяти времён Звёздной Лиги. Лорд Гарт Ирианский и группа адептов КомСтара для того, чтобы заставить подразделение покинуть планету и помешать их поискам скрытой базы Звёздной Лиги, сговорились обвинить «Легион» в резне гражданских лиц. Со своей обычной находчивостью «Легион Смертоносного Грэя» ускользнул от вражеских сил и первым обнаружил базу. Ему удалось скопировать компьютерный модуль памяти, который содержал обширный массив информации – от чертежей двигателей JumpShip'ов до файлов по генетической обработке сельскохозяйственных животных. Подразделению удалось покинуть Хельм только с помощью неожиданного союзника – старого врага, герцога Рикола, который, несомненно, имел свои собственные причины обеспечить выживание «Легиона». В попытке восстановить утерянные технологии копии модуля памяти «Смертоносного Грэя», как стало известно, были распространены по всем Наследным Государствам.

«Легион Смертоносного Грэя» первым встретил наступление Кланов на Судеты (Sudeten). Зная, что они не устоят против превосходящей технологии врага, Грейсон Карлайл, командуя своим подразделением во время боя на отходе, сумел нанести серьёзный урон 124-му Ударному Кластеру Нефритовых Соколов. Эта стратегия дала воинам «Легиона» понимание, которое они сохранили в

каждом столкновении с Кланами, и спасал их «Легион» от уничтожения при защите ненужных позиций. Расположившись в Год Мира на Пандоре (Pandora) для отдыха и ремонта, «Легион» получил некоторые из первых поставок новой технологии Внутренней Сферы и готовил себя к возвращению Кланов. Когда Нефритовые Соколы высадились на Пандоре, они встретились с ухмыляющимся черепом – знаком отличия «Легиона Смертоносного Грэя». Вступив в кровавую битву, «Легион», благодаря только своему умению и упорству, в конечном счёте отразил нападение Соколов.

В апреле 3056 года Грейсон «Смертоносный» Карлайл дал клятву верности Виктору Штайнеру-Дэвиону, который, в свою очередь, предоставил «Легиону» во владение планету Гленгарри (Glengarry). После более 30 лет жизни от назначения до назначения, «Легион» за цену в несколько слов о своей зависимости нашёл дом. Почти немедленно силы, настроенные против Виктора, попытались лишить их этого. Сепаратисты Скаи (Skye) атаковали Гленгарри, пока полковник находился на Таркаде (Tharkad), и бремя командования пало на плечи молодого сына Карлайла – Александра. Александр доказал, что он является достойным наследником, чтобы командовать «Легионом» против превосходящих по численности мятежников, и продержался более 7 месяцев, пока его отец вёл подкрепления. Борьба дорого обошлась «Легиону», но также доказала, что наёмники приняли Гленгарри в качестве своего дома и будут защищать её во что бы то ни стало.

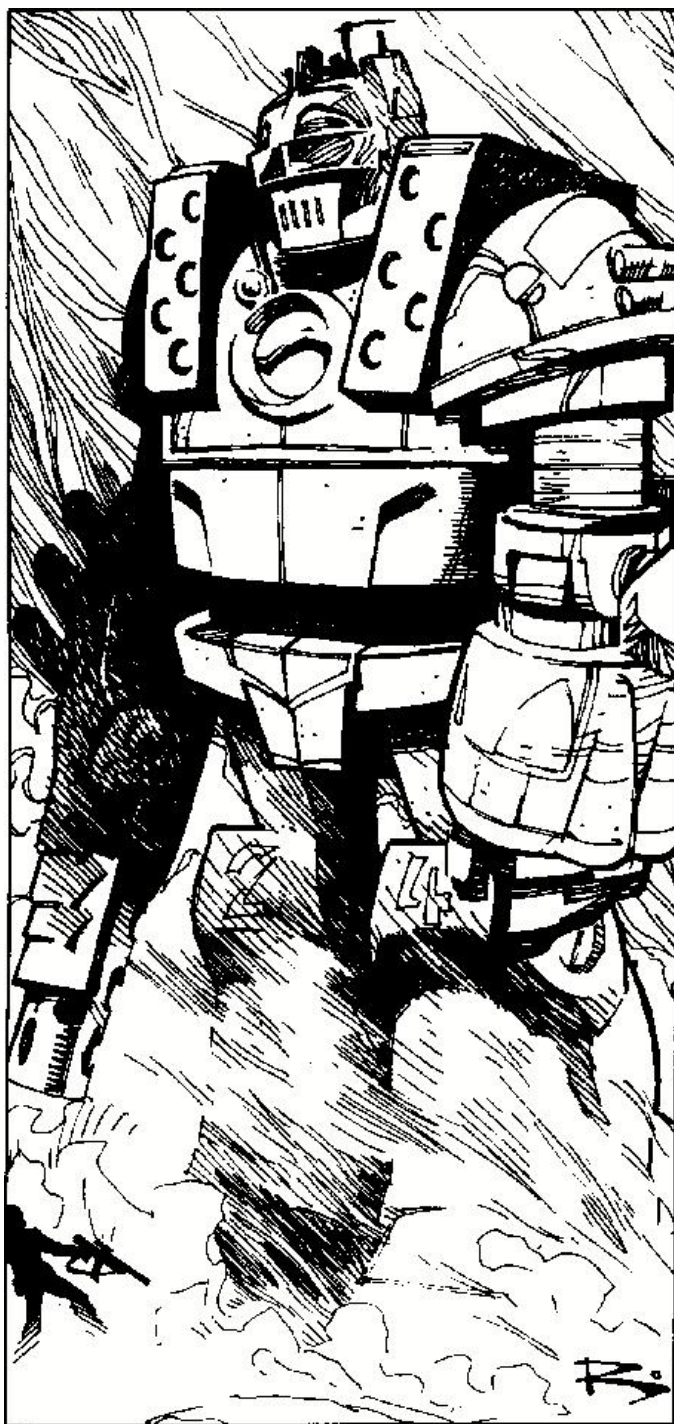
В 3057 году полковник Карлайл был ранен на Каледонии (Caledonia), получив серьёзное повреждение уха, которое лишило его возможности когда-либо снова пилотировать Мех в бою. Вдобавок, Катерина Штайнер-Дэвион, вновь сформировавшая Альянс Лир, объявила, что «Легион» нарушил контракт, поддержав тех, кого она назвала мятежниками Каледонии, и лишила их Гленгарри. Вынужденный снова защищать свои претензии на Гленгарри, «Легион» снова начал борьбу за своё выживание, на этот раз под командованием Лори Калмар-Карлайл. «Легион Смертоносного Грэя» выиграл войну, но ценой больших потерь личного состава и оборудования. Катерина Штайнер-Дэвион признала Гленгарри в качестве домашнего мира «Легиона» в обмен на признание верности Альянсу и согласие Александра Карлайла присоединиться к лиранским регулярным войскам.

КОМАНДОВАНИЕ

Полком всё ещё командует полковник Грейсон «Смертоносный» Карлайл, хотя всеми операциями Мехов управляют Лори Калмар-Карлайл и Дэвис МакКолл. Последнее решение полковника Карлайла принять Катерину Штайнер-Дэвион в качестве законного правителя Альянса привязало его подразделение к этой области, и неясно, лучше это или хуже.

ИМЕЮЩИЕСЯ В НАЛИЧИИ ВОЙСКА И ОРГАНИЗАЦИЯ

«Легион Смертоносного Грэя» является единственным полком комбинированных войск, равномерно распределённых в подразделении, что позволяет полку легко разделиться на две отдельные части с сохранением возможностей комбинированного формирования. Два батальона Мехов и два подразделения пехоты используют необычную организацию, тогда как два аэрокосмических подразделения придерживаются более стандартной организационной схемы.



«Легион Смертоносного Грэя» использует только одну бронетанковую роту, которая недавно была включена в организационную структуру, чтобы служить в качестве независимого разведывательного войска, подчинённая только полковому или войсковому командиру.

«Легион» обладает более чем средним объёмом клановского оборудования и улучшенной технологией Внутренней Сферы. Несмотря на два столкновения с Кланами, в результате которых остались впечатляющие объёмы трофеев, подразделение сохранило только три специально использующихся клановских ОмниМеха, которые они посчитали слишком ценными, чтобы продать Федеративному Содружеству. Остальные были по частям проданы, чтобы избежать трудностей с обслуживанием и ремонтом и чтобы поддержать свою известную самодостаточность в полевых условиях. «Легион» охотно использует клановское вооружение и другие материалы, но только до тех пор, пока клановские версии в случае повреждения

можно легко заменить на оборудование Внутренней Сферы. В полевых условиях «Легион» использует более старые модели Внутренней Сферы, хотя многие из них питаются от клановских сплав-двигателей — преимущество, которых, как верят большинство членов «Легиона», перевешивает любой риск. Их оценка «Волчьими Драгунами» в области модернизации улучшенной технологией Внутренней Сферы составляет: 65% и 15% стандартного уровня Кланов.

ТЕХНИЧЕСКАЯ И ТРАНСПОРТНАЯ ПОДДЕРЖКА

«Легион» может похвастаться самообеспечением выше среднего уровня. Каждый МехВоин также обучен на помощника техника, и ожидается, что он будет содействовать регулярному обслуживанию своей машины. Подразделения Мехов, бронированных машин и аэрокосмических сил имеют такой отдельный технический персонал, что ни одна машина не будет неисправным из-за неправильной эксплуатации, а вся пехота выполняет своё собственное обслуживание. Это разделение труда даёт «Легиону» оценку в 100% поддержки в полевых условиях и почти 150% в условиях базы на Гленгарри или при доступе к своим DropShip'am.

«Легион» владеет и/или использует четыре JumpShip'a. Имущество в виде DropShip'ов, к настоящему моменту, включает пять шаттлов класса *Союз/Union*, два шаттла класса *Леопард/Leopard* и по одному шаттлу классов *Газель/Gazelle* и *Кондор/Condor*.

ЦВЕТА И ЗНАКИ ОТЛИЧИЯ

«Легион Смертоносного Грэя» имеет как официальную, так и полевую униформу. Полевая состоит из тёмно-серого свободного покроя туники и брюк с несколькими большими карманами. Офицеры носят знаки отличия подразделения и звания на эполетах. Младшие офицеры и рядовые носят знаки отличия на верхней части рукавов туники. Официальная униформа является модернизированным вариантом полевой униформы — шитые брюки и куртка, носимая поверх обтягивающей белой рубашки. Брюки, более светло-серого оттенка, чем куртка, имеют по бокам красные лампасы. В случае ношения полной униформы члены подразделения носят тёмно-серую полунакидку, отделанную красным шёлком. Знаки отличия подразделения и звания носят как на полевой униформе.

Торговой маркой «Легиона» является знак отличия в виде серого черепа, расположенного на красном фоне, рисуемого на левом плече Мехов. Цветной круг, рисуемый в нижней части правой ноги, определяет батальон: жёлтый — для 1-го батальона, зелёный — для 2-го, синий — для 3-го и красный — для штабной роты и командного копья полка. На правом плече воин может изобразить специальную эмблему подразделения (обычно это знак отличия роты). Оба командных подразделения носят знак отличия «Легиона» на обоих плечах.

АКИ и DropShip'ы используют вариант стандартного знака отличия — крылатый череп в профиль. JumpShip'ы и их экипажи носят знак, состоящий из обычного серого черепа, на фоне красного лучистого солнца. Подразделения бронетехники используют обычный полковой знак отличия.



ЛЕГИОН СМЕРТОНОСНОГО ГРЭЯ: ГОЛОВНОЙ ПОЛК СМЕРТИ

«Легион Смертоносного Грэя» – одно из сильнейших наёмных подразделений во Внутренней Сфере. Так же крепко спаянный, как «Горцы Нортвинда» или «Лёгкая Кавалерия Эридана», и способный показать ту же стальную прочность, что и «Гончие Келла» или «Волчьи Драгуны», «Легион» сражался и побеждал в кампаниях, которые уничтожили бы меньшие подразделения. «Легион» постоянно и упорно работает над тактикой и стратегией на поле боя.

Почти каждая рота и/или батальон разработали свои собственные эмблемы, и некоторые из них даже вызывают то же уважение и боязнь, что и знак отличия «Смертоносного Грэя» – оскаленный череп. Эмблема 2-го батальона БэтлМехов, «Убийца Хассана», широко известен и вызывает наибольший страх: пустынный араб в чёрном кафтани и маске, вооружённый ятаганом в одной руке и ножом в другой.

Рейтинг «Драгун»: А*

ОФИЦЕРЫ

Грейсон Карлайл теперь действует в качестве стратегического командира, а Лори Калмар-Карлайл, возглавляющая полковое командное копьё, на поле боя действует в качестве полного тактического командира «Легиона». Подполковник Дэвис МакКолл возглавляет штабную роту, состоящую из 12 Мехов, и действует в качестве заместителя командира «Легиона». Его жалобы на вынужденное нахождение на этом посту так же шумны, как и его команды, когда он вместе с полковником Калмар-Карлайл работает над воссозданием «Легиона» и улучшением его качества.

Оценка верности подразделения – Надёжные – является результатом их недавнего изменения зависимости от Виктора Штайнера-Дэвиона к зависимости от Катерины.

ТАКТИКА

«Легион Смертоносного Грэя» сражается наилучшим образом, когда вынужден действовать на ограниченном пространстве. Те, кто сражались с ними, часто замечают, что имеется только одна вещь, более опасная, чем загнанный в угол легионер, – это легионер в повреждённом Мехе.



Командование «Смертоносного Грэя» Усиленная рота/Элита/Надёжные

СО: полковник Лори Калмар-Карлайл
ХО/штабная рота: подполковник Дэвис МакКолл

Полковое командное копьё состоит из 4-х Мехов, модернизированных до клановских стандартов. В штабной роте имеется один из трёх имеющихся в «Легионе» ОмниМехов – *Koshi*, ориентированный на разведывательные функции. Штабное командное копьё использует средние и тяжёлые машины, огневое копьё тяжёлые и штурмовые, а разведывательное копьё – 4 лёгких быстрых Мехов. Два командных подразделения могут действовать как усиленная рота или как отдельные войска, позволяя устраивать на поле боя две независимые командные позиции.



«Легион Смертоносного Грэя» 2 батальона/Элита/Надёжные

1-й батальон: майор Гомес Кристоаль де Виллар

2-й батальон: майор Хасан Али Халид

1-й батальон состоит из двух обычных рот. 1-я рота, «Дредноуты Дюмона», включает в себя командное копьё из тяжёлых и штурмовых машин, огневое копьё из тяжёлых и одно разведывательное из лёгких и средних Мехов. 2-я рота организована тем же способом, но их копьё из лёгких Мехов не выполняет специальные разведывательные функции.

На бумаге, 2-й батальон организован из 1-й, 4-й и 5-й рот. В действительности 1-я рота является командным копьём и содержит только 4 Мехов. 4-я рота состоит из командного копия средних Мехов, атакующего копия тяжёлых Мехов и разведывательного копия. 5-я рота обеспечивает напор и состоит из командного копия, сформированного из тяжёлых Мехов, и боевого копия тяжёлых и штурмовых машин.



«Смертоносные орлы» Крыло/Элита/Надёжные

Командир крыла/1-я эскадрилья: капитан Хулио Варгас
2-я эскадрилья: капитан Аманда Кэрролл

«Смертоносные орлы» предпочитают истребители среднего и тяжёлого классов, которые позволяют им дольше оставаться "в игре" и обеспечивают большую убийную силу.



1-е Бронированное разведывательное отделение: «Смертоносные коты»

Рота/Ветераны/Надёжные

Командир: капитан Меган Пауэрс

Эта танковая рота, состоящая из 12 машин, специализируется в разведке и ударах типа «удар-отход». Командир подразделения на любом театре боевых действий подчиняется только старшему офицеру. Капитан Пауэрс попросила, чтобы к её подразделению была постоянно прикреплена рота лёгкой разведывательной бронированной пехоты.



«Пехота Смертоносного Грэя» Спецподразделение/Элита/Надёжные

1-я рота: капитан Этан Радклифф

2-я роты: майор Томас Леоне

3-й батальон: майор Джон Оуэнс

1-я рота, «Чёрные рыцари», в действительности состоит из 2-х рот бронированной пехоты. 2-я рота бронированной пехоты имеет один взвод регулярных солдат в бронекосяках и два взвода лёгких солдат-разведчиков. 2-я рота, «Пикинёры», в действительности полная рота бронированной пехоты и батальон регулярной пехоты, состоящий из роты пехоты, роты прыжковой пехоты и роты механизированной пехоты.



«НЕПОКОЛЕБИМАЯ РЕШИМОСТЬ»: БЕДЫ ВОЙНЫ

Нанимаемое долгое время Федеративным Содружеством, наёмное подразделение «Непоколебимая решимость» несло гарнизонную службу на Сарне (Sarna), когда в 3057 году планета подверглась нападению сил Марика-Ляо. Наёмники помогли отразить нападение, а затем Сарна объявила себя независимым государством. Не зная, как реагировать на это событие, подразделение отказалось помочь в освобождении Кайфенга (Kaifeng) и Сахалина (Sakhalin), и просто стало ждать дальнейших приказов. Вскоре после этого Федеративное Содружество наладило

дипломатические отношения с Супрематом Сарны, а также разорвало контракт с «Непоколебимой решимостью», заявив, что наёмники первыми нарушили контракт. Комиссия по надзору и сотрудничеству с наёмниками поддержала заявление ФедСода, мотивируя это тем, что «Непоколебимая решимость» согласилось защищать Сарну "от имени Федеративного Содружества" и что их отказ действовать, когда Сарна объявила о независимости, нарушил это соглашение.

Безработное, потеряв остатки своего контракта, и с большей частью подразделения, оставшейся на Сарне, «Непоколебимая решимость» оказалось перед лицом неопределённой перспективы, пока Супремат не предложил им контракт на прежних условиях. Хотя оплата теперь оценивалась как нестандартная, включая новые угрозы на Сарне, это предложение контракта позволило сохранить костяк подразделения и дало шанс уменьшить влияние чёрной метки, наложенной на их рейтинг «Драгунами».

«Непоколебимая решимость» окрашивает свои Мехи и другие транспортные средства в камуфляжные схемы, подходящие тем условиям окружающей среды, в которых в данный момент находится подразделение. Знаком отличия подразделения является черепаха, несущая на своей спине установку РДД. Он изображается на левом крыле истребителей, слева на заднем бампере транспортного средства или в верхней части левой ноги БэтлМехов. Выказывая жуткое чувство юмора, многие воины изображают возле знака отличия небольшого кролика, поражённого выстрелом из РДД. Офицеры подразделения клянутся, что сходство взрыва, окружающего кролика, с лучистым солнцем знака отличия ФедСода, чисто случайно.

Рейтинг «Драгун»: С

ОФИЦЕРЫ

Полковник Хаархар отслужил два срока в воинских частях ФедСода, заработав «Серебряное лучистое солнце» в Войне 3039 года, а затем ушёл в отставку, чтобы присоединиться к наёмному подразделению своего отца. В противоположность мнению большинства членов подразделения, полковник Хаархар считает, что в результате действий его подразделения на Сарне неудачу потерпело Федеративное Содружество, а не наоборот.

ТАКТИКА

«Непоколебимая решимость» любит держать в качестве резерва свой дополнительный батальон, особенно при борьбе с подразделением, которое не может знать о существовании 4-го батальона. Ввод в бой резервного батальона после начала сражения часто нарушает вражеский план ведения битвы и даёт преимущество наёмникам. Подразделение использует аналогичную тактику на уровне батальона, сохраняя в резерве несколько Мехов из каждой роты.



«Непоколебимая решимость»

Усиленный полк/Регуляры/Сомневающиеся
СО/1-й батальон: полковник Оливер Хаархар

2-й батальон: майор Йоханас Криктон

3-й батальон: майор Кэндайс Уайт-Смитссон

4-й батальон: майор Джемисон Бурк

Каждый батальон имеет собственное командное копьё, доводя общее количество Мехов до 160. Как гарнизонное подразделение, находящееся далеко от фронта с Кланами, подразделение почти не получило технологической модернизации. Вряд ли это случится в ближайшем будущем, за исключением возможных трофеев.



«Аэрокосмическая непоколебимая решимость»

Усиленное крыло/Регуляры/Сомневающиеся
Командир крыла: майор Кальвин Гаулит

Воздушное крыло состоит из 4-х, а не 3-х, как обычно, эскадрилий. Командная эскадрилья является ветеранским подразделением.



«Непоколебимая решимость»

Батальон/Новички/Сомневающиеся
Командир: майор Эльза Вуденс

Полагаясь на гусеничные и колёсные транспортные средства, этот бронированный контингент служит в качестве поддержки БэтлМехов. Это подразделение обычно развёртывается для удержания тыла и перемещается вперёд, только если батальону Мехов требуется поддержка.



«БЕРЕЙТОРЫ ХАНСЕНА»: ТИГР НА ХВОСТЕ

«Берейторы» во время правления принца Питера Дэвиона были полком Мехов Федеративных Солнц до тех пор, пока принц Питер Дэвион настолько не охладил к своим МехВоинам, что многие подразделения начали вести разговоры против него. «Берейторы» никогда не угрожали принцу, но они оспорили некоторые его решения. После того, как небольшая группа офицеров-диссидентов в 2961 году в марке Драконис убила принца Питера, его сын Эндрю принял меры, чтобы подавить это восстание, уничтожив пять полных полков, чья лояльность была под вопросом. Полковник Людвиг Хансен из «Берейторов», обеспокоившись, что принц Эндрю может продолжить свои чистки, при этом мало беспокоясь о конкретных доказательствах вины, собрал своё подразделение и

бежал из марки Драконис в пространство Штайнера. Хотя беспокойство полковника оказалось неоправданным, в течение некоторого периода времени между Федеративными Солнцами и «Берейторами» существовали плохие отношения. Принц Ганс Дэвион во время 4-й Наследной войны заключил мир с подразделением, предложив ему лёгкий пост и хорошую оплату. Одобрение, высказанное тогдашним архонтом Катриной Штайнер, урегулировало сделку, и «Берейторы» приняли обязанность гарнизона на Бромхеде (Bromhead).

«Берейторы» предпочитают грязно-коричневую и серовато-коричневую схемы окраски, но при необходимости приспособливают её под соответствующую маскировку. Полковым знаком отличия, изображаемым на передней части корпуса Мехов, фюзеляже истребителей или боку транспортного средства, является бросающийся в глаза кlyкастый и рогатый череп на серовато-коричневом щите.

Рейтинг «Драгун»: А-

ОФИЦЕРЫ

Полковник Вольфганг Хансен пытается сохранять отношения с Виктором Штайнером-Дэвионом, но недавно ему было предложено назначение на клановский фронт. Его решение остаться на Бромхеде в ответ на приказ Катерины Штайнер-Дэвион "вернуться домой" показывает или похвальное обязательство своему контракту, или начало истинной лояльности Виктору Штайнеру-Дэвиону.

ТАКТИКА

При использовании любимой тактики, подразделение продвигается вперёд, возглавляемое бронетанковыми частями. Мехи развёртываются длинными крыльями с обеих сторон основного удара, оставляя бронетанковые части удерживать центр. Иллюзия слабого центра часто заставляет вражеские Мехи спешить вперёд, чтобы разделить «Берейторов» надвое, разбив противостоящую им тяжёлую бронетехнику. Затем крылья сжимаются, охватывая вражеские силы с трёх сторон. Как только враг окажется в ловушке, бронетанковые части начинают сближаться с линиями Мехов «Берейторов».



«Берейторы Хансена»

Полк/Ветераны/Сомневающиеся

СО/1-й батальон: полковник Вольфганг Хансен

ХО/2-й батальон: майор Уильям Клейн

3-й батальон: майор Андреа Шмидт

«Берейторы» много тренируются, чтобы поддерживать свой ветеранский статус. Их участие в нападении Марика-Ляо в 3057 году доказало, что они по-прежнему грозны. Федеративное Содружество потерпело неудачу, пытаясь послать их против Кланов, но в продолжающихся усилиях по улучшению отношений с этим подразделением принц Виктор предложил им продвинутую технологию Внутренней Сферы. Это подразделение модернизировано на 25%, по большей части это касается оружия. «Берейторы» ещё не приспособились к новой доктрине отдельных командных подразделений, хотя полковник Хансен испытывал это во время учений.



«Воздушная поддержка Берейторов»

Крыло/Регуляры/Сомневающиеся

Командир крыла: майор Кальвин С. Ротшильд

Это воздушное крыло состоит из 18 лёгких и средних истребителей, по традиции развёртываемых в чередующиеся волны. Они модернизированы приблизительно на 25%.



«Бронированная поддержка

Берейторов»

2 батальона/Ветераны/Сомневающиеся

Командир: майор Юджин Томас

«Берейторы» в полевых условиях предпочитают тяжёлые гусеничные транспортные средства, оснащённые опасным оружием, особенно ракетными установками «Стрела-IV», орудиями Гаусса, множеством пусковых установок РДД или ПИИ. Любое вражеское подразделение, вступающее в столкновение с бронетанковым подразделением «Берейторов», рискует быть повреждённым, и повреждённым сильно. 3-я рота 3-го батальона полка Мехов часто служит в качестве щита для бронетанкового подразделения.



«Пехотная поддержка Берейторов»

Полк/Регуляры/Сомневающиеся

Командир пехоты: подполковник Джеральдина Рэйвенвуд

Пехота «Берейторов» действует согласно обычной доктрине. Они преимущественно обеспечивают безопасность оперативных баз наёмников и занимают захваченные вражеские позиции или города.

«ЧЁРНЫЕ ТУЗЫ АДА»: ПРИКРЫВАЯ ВАШ ТЫЛ

В 3011 году аэрокосмическое крыло Ляо, которым пренебрегали войска Капеллы, опасаясь стать жертвой прекрасно известных чисток канцлера Максимилиана Ляо, похитило редкий DropShip класса *Месть/Vengeance* и покинуло Конфедерацию Капеллы. Подразделение организовалось в войско наёмников и выжило в 3-й Наследной войне, беря контракты повышенного риска и формируя собой прочный военный щит, даже когда их численность уменьшилась. Однако пополнение только частично компенсировало потерянный личный состав подразделения, поскольку крыло требовало при вербовке опытных ветеранов и предпочитало нанимать только капелланцев.

К концу 3-й Наследной войны воздушное подразделение заключила субконтракт с наёмным полком «Грязная нажива». Во время интенсивного воздушного боя, происходившего в астероидном поясе планеты Дромини-VI (Dromini VI), известного как «Обратная сторона ада», «Грязная нажива» бросила свою аэрокосмическую поддержку – включая и собственные истребители – и сбежало со всеми DropShip'ами и JumpShip'ами обратно в пространство Альянса Лир. Куритянский командир аэрокосмических сил, указав на отсутствие любого возможного подкрепления или возможности отступления, потребовал от истребителей наёмников безотлагательной сдачи, на что один молодой пилот наёмников ответил "Чушь!"

Куритянский офицер принял вызывающий ответ как вызов и в духе бусидо предложил безопасный проход для наёмников на Галатею, если дерзкий пилот сможет победить его в единоборстве. В течение пятнадцати минут два истребителя бросались друг на друга, пока пилоту наёмников, наконец, не удалось сильно повредить синдикатовский истребитель. Молодой наёмник позже отговорил синдикатовского офицера от совершения селпуку, ритуального самоубийства, предложив ему сохранить лицо тем, что тот сможет наказать подразделение «Грязная нажива», которое сбежало. Таким образом куритянский офицер и его аэрокосмическая рота ОССД объединились в только что окрещённых «Чёрных тузов Ада».

В 3031 году «Тузы», наконец, отомстили за предательство. Действуя без контракта, подразделение переместилось в пространство лиран и установило засаду для «Грязной наживы» на планете Болан (Bolan), где те стояли гарнизоном. В то время как DropShip'ы «Грязной наживы» отделялись над планетой от своего лиранского JumpShip'a, «Тузы» предупредили лиран, чтобы те не вмешивались в сражение. После краткого раздумья лиране бросили «Грязную наживу», полностью оставив её без поддержки истребителей. Затем «Тузы» приступили к уничтожению всех DropShip'ов «Наживы», несущих БэтлМехи и находящихся в воздухе, вернув таким образом старый *Vengeance* Ляо.

КОМАНДОВАНИЕ

Занять командные должности у «Тузов» – изнурительное дело. Лучшие кандидаты выбираются согласно их текущему званию, общему количеству уничтоженных врагов и прохождению стратегических и тактических тестов. Кандидаты в офицеры затем проходят через интенсивную проверку с помощью имитатора и упражнений «вживую», предназначенными для выявления лучшего. Сложность тестов со временем возрастает, так что командующий офицер «Чёрных тузов Ада»

подвергается более требовательным подготовке и тестам, используемых во Внутренней Сфере.

«Тузы» не возражают отбору у них стратегического управления, но редко соглашаются отдать тактическое управление. По их профессиональному мнению, лишь некоторые из командиров могут знать, как использовать силы, подобные им.

ТЕХНИЧЕСКАЯ И ТРАНСПОРТНАЯ ПОДДЕРЖКА

Запасы «Тузов» не расходуются, когда приходится поддерживать техническое состояние истребителей, и имеют 100% технической поддержки. Их техники могут заменить и поддерживать клановское оружие и системы, но не в состоянии отремонтировать их.

Действуя по субконтракту с «Иррегулярами Голубой звезды», «Тузы» недавно захватили у Клана Нефритового Сокола WarShip и DropShip класса *Tuman/Titan*. Долей трофеев «Тузов» стал *Tuman/Titan*, который они переименовали во *Вместелище Люцифера/Lucifer's Deck*. «Тузы» также владеют *Леопардом CV/Leopard CV* и старым DropShip'ом класса *Vengeance*. К настоящему времени они пытаются приобрести JumpShip.

ИМЕЮЩИЕСЯ В НАЛИЧИИ ВОЙСКА И ОРГАНИЗАЦИЯ

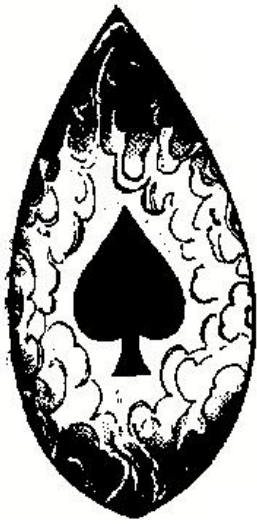
«Тузы» собрали очень крупный и успешный контингент АКИ. Для потенциальных рекрутов они применяют методы интенсивной подготовки и изнурительные тесты на умение, кандидаты должны быть ветеранами, чтобы заслужить членство в подразделении.

Каждое воздушное крыло подразделения сформировано из трёх эскадрилий и командного элемента. Командное полковое подразделение полковника Хохиру Танаги является полной эскадрильей из 6-и истребителей, доводя общее число истребителей подразделения до 66. «Тузы» летают на некоторых наиболее современных из доступных истребителях, включая захваченные клановские ОмниИстребители.

ЦВЕТА И ЗНАКИ ОТЛИЧИЯ

Истребители «Тузов» полностью окрашены в цвет абсолютно белой кости. Знак отличия подразделения, большая чёрная масть пики, окружённая короной пламени, изображается на левом крыле каждого воздушного аппарата. Каждое «убийство» пилот записывает небольшим тузом пик игральных карт на правом боку фюзеляжа истребителя. «Полная колода» из 52 записанных сбитых врагов ещё никогда не была достигнута, хотя несколько пилотов весьма близко подошли к этому числу. С каждым «убийством» пылающая корона вокруг масти пик подразделения на истребителе пилота также расширяется. На истребителе совершенного пилота скручивающие красные, жёлтые и оранжевые цвета формируют сложные образы – через крылья, нос и фюзеляж истребителя. Никогда никакие два воздушных средства не окрашивались одинаково.

Личный состав носит лётный костюм цвета белой кости с нашитыми знаками различия подразделения на левой груди, окружёнными вышитым пламенем. Пилоты могут расширить корону пламени за каждого записанного уничтоженного врага.



ЧЁРНЫЕ ТУЗЫ АДА: БАНДИТСКИЕ ДНИ

Когда «Иррегуляры Голубой Звезды» штурмовали Спокойствие, они наняли «Чёрных тузов Ада», чтобы те "наблюдали за их поездкой домой" и помогли защитить их от аэрокосмических сил Клана Нефритового Сокола, с которыми они ожидали столкнуться. Нефритовые Соколы не разочаровали, послав против JumpShip'ов Внутренней Сферы корвет-WarShip класса *Фредаза/Fredasa* и два Тринария ОмниИстребителей.

Однако когда клановский корабль достиг JumpShip'ов наёмников, «Тузы» выскользнули со своих скрытых позиций за солнечными парусами JumpShip'ов. Думая, что у врагов будет незначительная аэрокосмическая поддержка, или же она вообще будет отсутствовать, аэрокосмические силы Соколов двигались волнами, ведомыми самыми старшими пилотами. Захваченные врасплох, первые волны истребителей Соколов были уничтожены «Чёрными тузами Ада», которые за несколько минут уничтожили две их полные Звезды. Как только остальные ОмниИстребители перегруппировались и начали планомерное наступление на

«Тузов», наёмники развернулись и отступили к своим собственным JumpShip'ам. Истребители Соколов начали погоню, но как только они достигли наёмников у JumpShip'ов, из укрытия возникло полное крыло аэрокосмических истребителей «Голубой звезды», снова захватив клановцев врасплох. Оказавшись в беспорядке, Соколы стали лёгкими целями для истребителей «Тузов» и «Голубой звезды», которые сначала уничтожили ОмниИстребители, а затем начали серию мощных атак против WarShip'a Соколов.

Рейтинг «Драгун»: А+

ОФИЦЕРЫ

Полковник Хохиру Танага является сыном одного из двенадцати куритянских пилотов, которые присоединились к «Тузам» после столкновения возле Дромини-VI. Имея в послужном списке 38 уничтоженных врагов, его обозначение – пламя, достигающее конца фюзеляжа его истребителя, *Красного Ангела*.

Майор Винн Сунь известна своей смелостью в лобовой атаке, которая часто оставляет вражеский аппарат разбитым, в то время как её собственный аппарат отделяется несколькими царапинами.

ТАКТИКА

«Тузы» чаще всего ведут сражения силами воздушного крыла, и часто выполняют три отдельные задачи за один раз. Только в редких случаях – как, например, при субконтракте с «Иррегулярами Голубой звезды», – требуется полная поддержка полка. 1-е и 2-е крылья предпочитают сражения в космическом пространстве с нулевой гравитацией, хотя 1-е крыло ещё тренируется в таких специфических условиях, как астероидные поля или около малых лун. 3-е крыло предпочитает сражения в атмосфере и специализируется в налётах типа "причёсывание Земли".



«Чёрные тузы Ада»

Полк/Элита/Надёжные

СО: полковник Хохиру "Великий змей"
Танага

ХО: подполковник Андреа "Глаза Кошки"
Мацианни

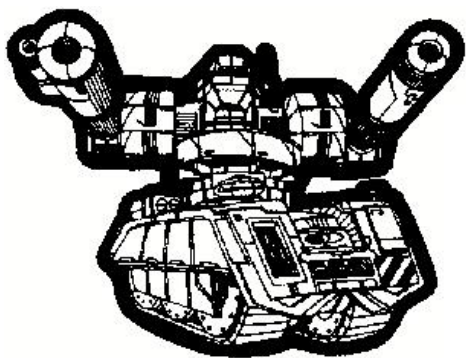
1-е крыло: майор Винн "Леди Погибель" Сунь

2-е крыло: майор Джейсон "Демон" Уиндгейт

3-е крыло: майор Керрин "Цунами" Осикана

Элитные пилоты «Чёрных тузов» летают на сильно модернизированных устаревших моделях. 1-е крыло может похвастать полной эскадрильей трофейных клановских ОмниИстребителей и двумя «связанными» пилотами Соколов, а все регулярные истребители в подразделении оснащены, по меньшей мере, одним клановским оружием, чаще всего являющегося основным. Оценка «Волчьих Драгун» подразделения составляет 60% модернизации.

Командная эскадрилья подразделения состоит из 6-и тяжёлых истребителей. 1-е крыло также полагается на тяжёлые аппараты, тогда как 2-е и 3-е крылья используют смесь лёгких, средних и тяжёлых истребителей.



«ДЖАГГЕРНАУТЫ ДЖЕЙКОБА»: АМБИЦИЯМ ВОПРЕКИ

После того, как Клан Нефритового Сокола уничтожил наёмное подразделение Джейкоба МакДэниелса, этот МехВоин прихромал на Солярис со своей побитой *Valkyrie* на буксире, надеясь сделать новую карьеру на этом игровом мире. Там он нашёл конюшню «Ценотаф» и Кая Алларда-Ляо, который предложил ему то, в чём он нуждался, – краткосрочный контракт, который должен был дать немного быстрых денег. МакДэниелс оставался достаточно долго,

чтобы оправиться, а затем двинулся на Аутрич вместе с несколькими другими МехВоинами, которым принадлежали лёгкие БэтлМехи. После объединения своих денег наёмники приняли участие в сложной битве на имитаторе, чтобы решить, кто будет командовать их новой ротой. Победил МакДэниелс, а услышав прозвище его *Valkyrie* – «Джаггернаут», – МакДэниелс немедленно принял его в качестве названия роты.

Первоначально «Джаггернауты» имели только два копыя лёгких и средних БэтлМехов. Для того, чтобы обеспечить подразделению более мощный удар и возможность получения контрактов городских гарнизонов, МакДэниелс вскоре нанял часть роты тяжёлых танков *Von Luckner*, чтобы увеличить свои силы. Приблизительно в это же время на него вышли представители Супремата Сарны с предложением контракта, но по контракту они нуждались в полной роте БэтлМехов. Поэтому МакДэниелс нанял другое копыё лёгких и средних БэтлМехов, а также тяжёлое копыё. Усиленная рота «Джаггернаутов» потратила нескольких следующих месяцев на совместные тренировки, а затем отправились на Кайфенг (Kaifeng), где они должны были служить в силах вторжения Сарны.

Однако капелланские войска атаковали Кайфенг прежде, чем силы Сарны смогли действовать, поэтому «Джаггернауты» оказались защитниками Кайфенга от МехВоинов Дома Хирицу. Наёмники показали себя с хорошей стороны, но проблемы среди защитников Кайфенга привели к падению планеты, что вынудило «Джаггернаутов» совершить прыжок на Сахалин, где они к настоящему времени усилили регулярный гарнизон и готовятся к возможным последующим нападениям Дома Ляо на другие миры Сарны.

«Джаггернауты Джейкоба» использует основную камуфляжную схему окрашивания. Их знаком отличия является чудовищный гибрид, состоящий из верхней половины БэтлМеха и нижней части тяжёлой гусеничной машины.

Рейтинг «Драгун»: D

ОФИЦЕРЫ

Пока капитан МакДэниелс показал себя способным командиром небольшого подразделения, отдельные элементы «Джаггернаутов» хорошо взаимодействуют друг с другом, пока он ими командует. Однако после победы Хирицу на Кайфенге «Джаггернауты» потеряли два БэтлМеха, что представляет значительный ущерб для такого небольшого подразделения. Сарна должна возместить подразделению его убытки в конце их контракта, но этот контракт истечёт только через 8 месяцев. А учитывая численность войск вторжения Ляо, «Джаггернауты» обеспокоены тем, что через 8 месяцев не будет существовать сам Супремат Сарны.

ТАКТИКА

«Джаггернауты» всё ещё работают над наиболее эффективным использованием своих сил и пока ещё не разработали какую-либо тактическую специализацию. Однако они очень эффективно используют свои *Von Luckner*'ы, предпочитая скрывать свои транспортные средства, пока они не смогут атаковать противника на ближней дистанции.

ТЕХНИЧЕСКАЯ И ТРАНСПОРТНАЯ ПОДДЕРЖКА

Имея только несколько нанятых техников и механиков, обеспечение «Джаггернаутов» оценивается в 20-25% от оптимальной. Подразделение не имеет аэрокосмических сил, и поэтому должно полагаться в плане транспортировки и большей части своего ремонта на своих нанимателей.



«Джаггернауты Джейкоба»

Усиленная рота/Новички/Надёжные

СО: капитан Джейкоб МакДэниелс

«Джаггернауты» удивительно хорошо слились в единое подразделение, если учесть то, как быстро оно было сформировано. Их БэтлМехи и транспортные средства к настоящему времени модернизированы на 20%. Несмотря на потерю двух БэтлМехов, они всё ещё считаются усиленной ротой.



«Бронированные Джаггернауты»

2 копыя/Регуляры/Надёжные

Командир: лейтенант Сантос Користо

На Кайфенге один из восьми *Von Luckner*'ов был полностью уничтожен *Hatchetman*'ом Хирицу, а трое других после этого столкновения потребовали серьёзного ремонта. Эти издержки сильно ударили по бюджету подразделения, но помощь в восстановлении бронетанкового подразделения, получившую приоритет наравне с восстановлением БэтлМехов, снискали МакДэниелсу хорошее отношение со стороны лейтенанта и его людей.

«ГОНЧИЕ КЕЛЛА»: ВНЕ ПРАВИЛ

В 3010 году Морган и Патрик Келл прибыли на Галатею, чтобы начинать формирование нового наёмного полка. Получив некоторую подготовку в академии Найджелринг и имея 6 лет совместной военной службы на двоих, два брата обладали большими активами, которые были пожертвованы им благородным кузеном, герцогом Артуром Лувоном (последним мужем лиранской архонтессы). Понятно, что Келлы первоначально были встречены насмешками и негодованием среди планетарных представителей, которые рассматривали двух братьев как испорченных богатых детей, играющих в наёмников.

Однако Келлы доказали, что они больше, чем дилетанты, когда начинали свой проект, собирая первоклассную базу технической поддержки. Это действие привлекло внимание многих опытных наёмников, и вскоре братья кропотливо работали над заявками, проверяя источники и тестируя потенциальных кандидатов в МехВоинов, пехотинцев и аэрокосмических пилотов.

Критики подразделения начали успокаиваться после того, как вновь окрещённые «Гончие Келла» начали работать. К удивлению их критиков, «Гончие» обычно выполняли сложные планы сражений, для которых требовался опыт наиболее опытных подразделений. А после продолжительной кампании в Мире Мэллори (Mallory's World) против Йоринаги Куриты и его знаменитого 2-го полка «Меча Света», едва ли кто-нибудь сомневался в том, что «Гончие Келла» по праву заслужили репутацию элитного подразделения.

Однако после этой кампании Морган Келл озадачил многих, покинув полк, оставив своему брату только смешанный батальон, и без объяснений вступил в религиозное общество для бывших МехВоинов. Морган не возвращался в подразделение до тех пор, пока 11 лет спустя Йоринага Курита не убил Патрика Келла как наёмника, защищавшего назначенного лиранского архонта. После смерти брата командование «Гончими Келла» возглавил Морган, он вызвал всех, кого он отослал прочь 11 лет назад. Во время 4-й Наследной войны «Гончие Келла» ещё раз встретили полк Йоринаги Куриты, вторично победив их и отомстив за смерть Патрика Келла, убив Йоринагу Куриту.

«Гончие» с тех пор остаются грозным наёмным подразделением. После смерти архонта Катрины Штайнер Морган Келл увеличил подразделение до двух полков, используя её денежный посмертный дар, оставленный ему явно для этой цели. Когда прибыли Клань, полки «Гончих Келла» помогли нанести два величайших поражения Кланам. Первое произошло на Туаткроссе (Twycross), где «Гончие» помогли освободить планету от Нефритовых Соколов. Второе произошло на Люсьене (Luthien), где они сражались вместе с «Волчьими Драгунами», не дав захватчикам захватить столицу Синдиката Драконов.

«Гончие Келла» недавно возложили на себя задачу по охране большей части границы Альянса Лиры и Нефритовых Соколов, назвав это Арк-Ройяльским Защитным Кордоном. Не объявляя *официально* о независимом правлении, Морган Келл не сделал никаких публичных разъяснений своим действиям, но архонт Катерина Штайнер-Дэвион публично поблагодарила его за взятие на себя ответственности за защиту данной области. Однако обеспечение приемлемой защиты Кордона сильно мешает «Гончим Келла», не позволяя им выставить на контракт больше одного полка за раз.

КОМАНДОВАНИЕ

«Гончие Келла» обычно сохраняют стратегические и тактические командные права там, где это возможно. Во время защиты Люсьена «Гончие» уступили стратегические командные права и часть своих тактических командных прав, хотя тактические командные права распространялись только на «Волчьих Драгун» Джейми Вульфа и Теодору Куриты (в то время действовавшего в качестве ганджи-но-канрея). «Гончие Келла» сохранили за собой право налагать вето на любую стратегию, которая должна была заставлять их удерживать не обязательную незащищённую позицию.

Отставной или нет, Морган Келл признан в качестве верховного командира «Гончих Келла» каждым членом подразделения, и ни один старший офицер полка не получит звание полковника, пока жив Келл. Поэтому «Гончие» имеют трёх подполковников: командир подразделения Дэн Аллард, командир 1-го полка Акира Брахе и командир 2-го полка Скотт Брэдли.

Образование Арк-Ройяльского Защитного Кордона напоминает, что Келл продолжает участвовать в политике, даже если он никогда больше не займёт место в БэтлМехе для участия в сражении. Келл присутствовал во время Уиттингской конференции на Таркаде, на которой была запланирована контратака против Клана Дымчатого Ягуара, но на этот момент нет никакой информации о его возможном дальнейшем участии на стратегических совещаниях.

Фелан Келл и Волки

Когда вторглись Клань, сын Моргана Келла, Фелан, находился в Периферии в составе группы охотников за пиратами. В качестве пленного и «связанного» Клана Волка, Фелан вмешивался в многочисленные критические моменты, уменьшая кровопролитие и трудности, вызванные Вторжением Кланов. Возможно, более важно то, что Фелан Келл убедил Ульрика Керенского, тогда ещё Хана Клана Волка, а позже ставшего ильХаном сил Вторжения, ввести в практику исключение из заявки WarShip'ов, предотвращая таким образом повторения трагедии вроде бойни в Заливе Черепах. Через посредничество Ульрика Фелан был принят в воинскую касту Клана Волка, где он завоевал Родовое Имя Вард, и в конце концов занял пост Хана Клана Волка.

На этом посту Фелан работал с Ульриком и Наташей Керенской, чтобы отстоять Токкайдское перемирие и удержать Клань от продвижения вперёд с целью продолжения вторжения. Когда же Клан Нефритового Сокола, наконец, предпринял это, Клан Волка начал войну против них.

Не пытаясь одержать общую победу и рискуя уничтожением своего Клана, лидеры Волков разработали стратегию, чтобы сохранить Токкайдское перемирие и идеалы Клана Волка. Поэтому Наташа и Ульрик Керенский возглавили массовую кампанию против Нефритовых Соколов, тогда как Фелан, взяв более трети Волков и переместившись на Арк-Ройял, где они теперь сражаются бок о бок с «Гончими Келла», как часть Арк-Ройяльского Защитного Кордона.



Что *известно*, так это то, что Келл покинул Таркад, помолвленный с Кэндайс Ляо из Договора Св. Ива; ходят слухи, он также теперь является правителем планеты Колдун (Warlock) и главой этого королевства.

ИМЕЮЩИЕСЯ В НАЛИЧИИ ВОЙСКА И ОРГАНИЗАЦИЯ

«Гончие Келла» используют отдельные командные подразделения для батальонных и полковых сил, а также подразделение общего командования – командное копье. Каждый полк сформирован из трёх батальонов БэтлМехов, крыла истребителей и одного батальона прыжковой пехоты. Каждая наземная рота имеет официальное обозначение, которое указывает её полк, батальон и роту. Например, обозначение для 2-й роты 3-го батальона 1-го полка – 132-я рота. Сюда включается и батальон пехоты (обозначаемый как 5-й батальон), но не аэрокосмические эскадрильи, которые обозначаются названиями птиц.

Благодаря трофейным клановским машинам с Люсьена и соглашению с Феланом Келлом и его Кланом Волка с Арк-Ройяла, «Гончие Келла» обладают самым передовым оборудованием среди всех наёмных подразделений, за исключением «Волчьих Драгун». Их текущий уровень технологий, используемых в их БэтлМехах, составляет в среднем 60% от стандартной клановской технологии и 40% от улучшенной технологии Внутренней Сферы. Эти проценты включают в себя почти две полных роты работоспособных клановских ОмниМехов и роту ОмниМехов разработки Внутренней Сферы. Так как Волки на Арк-Ройяле всё ещё восстанавливают свои собственные силы, «Гончие Келлы» вряд ли получают у них какие-либо новые машины, хотя они и могут получать от них запасные части и техническую помощь.

ТЕХНИЧЕСКАЯ И ТРАНСПОРТНАЯ ПОДДЕРЖКА

Впечатляющий технический персонал «Гончих Келла», наряду с собственным заводом Келлов

«Эйр БэтлМех» на Арк-Ройяле, обеспечивает наёмное подразделение такой базовой поддержкой, которая уступает только «Волчьим Драгунам». Большой запас клановских материалов и оружия, захваченного на Люсьене, позволил техникам «Гончих Келла» изучить основы обслуживания и ремонта клановского оборудования, и большинство наблюдателей допускают, что клановским технологиям и технологии ОмниМехов техников «Гончих Келла» обучают Волки Фелана Келла. Однако «Гончие» пока ещё не передают свои знания лиранским военным.

JumpShip'ы и DropShip'ы «Гончих Келла» обеспечивают наёмников 150-процентной возможностью транспортировки. Следовательно, в ремонте в любое время может находиться до трети судов, не нарушая способность подразделения перемещать весь свой боевой персонал и имущество. В редких случаях «Гончие Келла» сдают в аренду лишние суда для пополнения своего дохода.

ЦВЕТА И ЗНАКИ ОТЛИЧИЯ

Чёрный и красный – официальные цвета «Гончих Келла». Официальным знаком отличия подразделения является чёрная голова гончей на фоне перевернутого красного треугольника. Знак отличия носится в виде нашивки на грудь слева (на всех форменных униформах) и изображается у БэтлМехов на корпусе слева, на левых крыльях истребителей и левых бамперах транспортных средств.

Парадная одежда «Гончих Келла» состоит из красной двубортной куртки с чёрной отделкой и чёрных брюк, подтыкаемых в высокие, по колено, чёрные ботинки. Передняя часть куртки выполнена так, что выглядит похожей на голову гончей, с ушами, лежащими на каждом плече, и мордой, спускающейся к талии. Любые наградные нашивки или ленты за кампании прикрепляются к левому "уху".



КОМАНДНОЕ КОПЬЁ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ: СПУСКАЮЩИЕ ПСОВ ВОЙНЫ

Командное копьё подразделения никогда не было нанято и не находилось под контрактом, и поэтому оно не имеет рейтинг «Драгун». Однако «Гончие Келла» всегда сохраняют за собой право развёртывать своё командное копьё с любым подразделением «Гончих», связанным контрактом. Это размещение держит командное копьё подразделения в

стороне от любой цепи приказов нанимателя, а приказы «Гончих Келла» доходят от командного копья до старшего командира полка. Обычно в полевых условиях командное копьё сопровождает один из полков подразделения. Если полки по контракту действуют отдельно, то командное копьё подключается к полку, имеющему более напряжённый контракт.

При защите Люсьена командное копьё подразделения включало в себя 5 БэтлМехов, т.к. из отставки вернулся Морган Келл, чтобы вести «Гончих» в последний раз. В одной из битв Бинарий Клана Нова Кота прорвал защитные порядки «Гончих» и начал раскалывать 2-й полк, но тут в бой вступило командное копьё подразделения и остановило прорыв – и даже отбросило нескольких первых ОмниМехов. Затем 2-й полк двинулся в сторону Моргана, закрыв брешь в рядах и отбросив Нова Котов.

Командное копьё подразделения не имеет никаких специальных знаков отличия.

ОФИЦЕРЫ

После третьей отставки Моргана Келла в 3055 году полное командование «Гончими Келла» снова принял на себя подполковник Дэниел В. Аллард. Аллард предпочитает лёгкие БэтлМехи, пилотируя полностью модернизированным *Wolfhound*’ом, и известен своей способностью сражаться и побеждать тяжёлые БэтлМехи. Аллард женат на Меган Келл, дочери Моргана, но никто в подразделении не считает, что Аллард заслужил свой пост не за свои способности и достоинства.

Сержант Кларенс "Кот" Уилсон является самым старейшим вольнонаёмным МехВоином среди «Гончих Келла». Он постоянно отказывается от продвижения выше звания сержанта, но всё же всегда присутствует на брифингах перед миссиями и сеансах стратегического планирования, подобно любому офицеру подразделения. Уилсон чрезвычайно предан «Гончим Келла», и, будучи частью командного копья подразделения, сам назначил себя телохранителем командира.

ТАКТИКА

Подполковник Аллард часто использует испытанную веками стратегию «разделяй и властвуй». Сражаясь в одиночку, он полагается на высокую скорость его *Wolfhound*’а, чтобы сначала оторваться от любых сил противника, а затем вернуться и разобраться с отдельными машинами врага по очереди. При управлении копьём Аллард любит идти впереди других БэтлМехов, чтобы заманить врага в засаду к *Marauder*’у Уилсона и остальным машинам копья. Командуя батальоном или полком, Аллард часто отделяет небольшие подразделения, чтобы атаковать врага со многих направлений и заставить его разделить свои подразделения, чтобы «Гончим Келла» не пришлось одновременно сражаться со всеми силами противника.



Командное копьё «Гончих Келла»

Копьё/Элита

СО: подполковник Дэниел В. Аллард.

Аллард и "Кот" Уилсон оба отказались оставить свои БэтлМехи разработки Внутренней Сферы, но каждая машина полностью модернизирована клановской технологией. Другие два члена командного копья используют ОмниМехи, захваченные на Люсьене, – *Gladiator* и *Mad Cat*.



1-й ПОЛК «ГОНЧИХ КЕЛЛА»: ДИКИЕ ОХОТНИКИ

Одно из наиболее опытных существующих наёмных подразделений, 1-й полк сражался с такими престижными подразделениями, как 9-й кадровый полк академии «Сун Занг», 2-й полк «Меча Света» и элитные «Гениоша» Йоринаги Куриты, действовал под прямым командованием принца Ганса Дэвиона, спас архонта Лиры и участвовал в выдающейся защите Люсьена.

Знаком отличия 1-го полка является чёрный поводок и порванный собачий ошейник с шипами, изображаемый на правых руках БэтлМехов. Все батальоны имеют неофициальные прозвища, а некоторые также имеют и знаки отличия, которые изображают в нижней части левой ноги БэтлМехов или соплах истребителей.

Рейтинг «Драгун»: А*

ОФИЦЕРЫ

Сын Йоринаги Куриты и бывший член «Гениоши», подполковник Акира Брахе присоединился к «Гончим» потому, что уважает благородство Моргана Келла, оплатившего его отцу и «Гениоше» – качества, которых Брахе не видит у координатора в отношении его отца и его старого подразделения.

Майор Кристиан Келл, также выросший в Синдикате Драконов, – превосходный первый офицер Акиры Брахе. Родившийся от любовницы Патрика Келла на Мёрчисоне (Murchison), в возрасте 16 лет Келл нашёл своего дядю Моргана, который принял его в «Гончие» и отправил на Аутрич для специальной подготовки у «Волчьих Драгун».

ТАКТИКА

1-й полк специализируется в сложных тактических манёврах, предназначенных путать и беспокоить неприятеля. В разгар сражения, например, командные копы трёх батальонов часто объединяют свои силы, формируя роту ОмниМехов с полной поддержкой сети С³. Полк также любит посылать фланговые подразделения, которые входят в сражение с неожиданных направлений.

Батальон майора Келла – хорошо дисциплинированная группа, и часто является ключевым подразделением в любом сражении. Первые две роты батальона разработали специальную способность вызывать огонь из определённых машин. Этот уникальный талант позволяет им разбираться с неприятельскими БэтлМехами на близком расстоянии, часто с ужасающими эффектом.

Третьи роты каждого батальона полка БэтлМехов специально тренируются на специфической местности. 113-я рота – подразделение «Гончих» для боёв в городских условиях, тренированное и ориентированное на борьбу в условиях плотно застроенных городов. 123-я рота является подразделением для ведения войн машин-амфибий, а 133-я рота специализируется на действиях в джунглях (133-я – единственная рота «Гончих», состоящая из 4-х копий, и единственное подразделение «Гончих», использующее на своих БэтлМехах камуфляжные расцветки).



«Дикие охотники»

Усиленный полк/Элита/Фанатики

СО: подполковник Акира Брахе

ХО/1-й батальон: майор Кристиан Келл

2-й батальон: майор Сара О'Катайн

3-й батальон: майор Томас Рошфор

«Дикие охотники» обладают ротой, оснащённой клановскими ОмниМехами, захваченными на Люсьене, которые Акира Брахе распространил среди командных копий своих батальонов. Командное копьё полка использует модели Внутренней Сферы, которые полностью модернизированы клановским оружием и оборудованием. Полковые и батальонные командные копы также применяют две отдельные, не связанные между собой, С³-системы.

Батальоны полка известны как «Драконы собаки», «Дикие собаки» и «Собачонки». Только «Драконы собаки» носят знак отличия – огнедышащую дворняжку с кроваво-красными глазами. Каждый батальон включает в себя отдельное командное копьё из 4-х клановских ОмниМехов. Эти машины модифицированы так,

чтобы каждое копьё было связано сетью с С³-системой, которая формирует основную сеть. Следуя традиции «Гончих Келла», командные копы обычно прикрепляются ко вторым ротам батальона.



«Ищейки»

Крыло/Элита/Фанатики

Командир крыла: майор Р.О.Б.
«Грабитель» Кирк

20 истребителей «Ищейек» подразделены на командное копьё из 2-х истребителей и 3 эскадрильи по 6 истребителей в каждой – эскадрильи «Ворон», «Ворона» и «Чёрный дрозд».



«Питбули»

Батальон/Элита/Фанатики

Командир: майор Миклан Финн

«Питбули» – высоко обученный батальон прыжковой пехоты. Группа состоит из командного отделения из 10 солдат, роты из 50 прыжковых солдат и 2-х рот по 12 бронированных солдат в каждой.



2-й ПОЛК «ГОНЧИХ КЕЛЛА»: ДРАЧЛИВАЯ СТАЯ

Морган Келл сформировал костяк «Драчливой стаи», выбрав персонал из малых наёмных подразделений, чьи командиры были частью «Гончих Келла» до его первой отставки и которые были частично распущены из исходных полков «Гончих Келла». Эти командиры, нанятые «Гончими Келла», тренировались по методике и тактике с их подразделениями, так что переход от командования малых подразделений до «Гончих Келла» давался для этих войск легко. В течение первого года каждой роте был назначен инструктор из исходного полка, который проверял методику основной подготовки и давал советы

фактическому командиру роты. За полгода новое подразделение «Гончих Келла» было оценено как ветеранское; а через год оно получило оценку элитного.

Знаком отличия 2-го полка является большая чёрная гончая в полупрыжке на фоне полусформированной красной звезды. Знак отличия изображается на правом плече БэтлМехов. Знаки отличия батальонов и эскадрилий изображаются в нижней части левой ноги БэтлМехов и соплах истребителей.

Рейтинг «Драгун»: А*

ОФИЦЕРЫ

В 3040 году майор Адам Фокс покинул 1-й полк «Гончих Келла», чтобы сформировать своё собственное аэрокосмическое наёмное подразделение, и вскоре собрал две роты элитных пилотов истребителей. В 3052 году Морган Келл договорился с Фоксом о внедрении его подразделения в «Гончих Келла», чтобы обеспечить аэрокосмическую поддержку для недавно сформированного 2-го полка. В обмен на односторонний испытательный контракт Келл обещал, что модернизирует все истребители Фокса до конфигурации, принятой у «Гончих Келла». После дорогостоящей защиты Люсьена Фокс собрал своих пилотов и предложил им проголосовать по поводу присоединения к «Гончим». Все члены «Истребители фосфоресцирующего огня» проголосовали за то, чтобы остаться с «Гончими».

ТАКТИКА

Весь 2-й полк хорошо тренирован для ведения ночных манёвров. 113-я рота полка является подразделением для сражений в условиях нулевой гравитации, тренированная для боя в космическом пространстве и вооружённая преимущественно безоткатным энергетическим оружием. 223-я рота специализируется в удалённых операциях. Её выносливые МехВоины и специально сконфигурированные БэтлМехи позволяют подразделению переместиться вглубь от зоны высадки полка, напасть на цель и отступить обратно к зоне высадки ещё до отлёта. 233-я рота специализируется на действиях во враждебных условиях среды. Рота тренируется для некоторых экстремальных погод и всевозможных условий местности, какие только существуют, а БэтлМехи этого подразделения сконфигурированы так, чтобы нести дополнительную броню и быть готовыми к ситуациям, требующим большой выносливости.



«Драчливая стая»

Усиленный полк/Элита/Фанатики

СО: подполковник Скотт Брэдли

ХО/1-й батальон: майор Тимоти Мориарти

2-й батальон: майор Пит Уотсон

3-й батальон: майор Гвинет Мёрдок-Уилсон

МехВоины командного копья пилотируют БэтлМехи Внутренней Сферы, связанные компьютерной С³- системой. В отличие от подполковника Брахе, подполковник Брэдли все захваченные клановские ОмниМехи собрал в одной роте своего полка – 222-й.

Из батальонов «Борзая», «Волкодав» и «Свалочная собака» только последний имеет знак отличия – изображение собаки из ржавого часового механизма. Каждый батальон имеет отдельное командное копьё из 4-х БэтлМехов.



«Поисковые собаки»

Крыло/Ветеран/Фанатики

Командир крыла: майор Адам Фокс

Сражение на Люсьене уменьшило аэрокосмические силы майора Фокса с двух рот до трёх эскадрилий (известных как «Стая Соколов», «Стая Орлов» и «Стая Кречетов») и отдельного элитного командного копья из 2-х истребителей. Как и все войска «Гончих Келла», истребители модернизированы клановским оборудованием приблизительно на 80%.



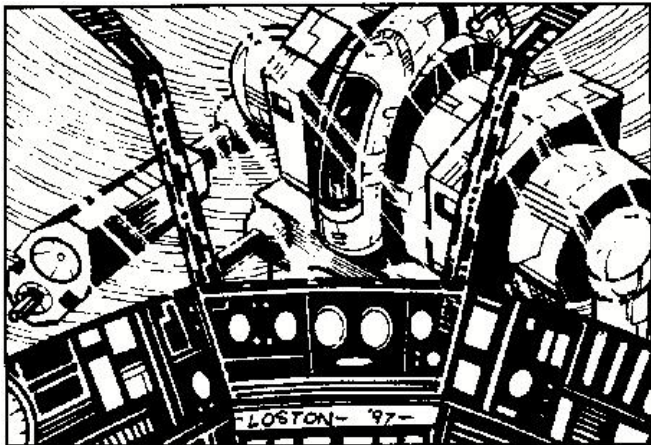
«Плохие собаки»

Батальон/Ветераны/Фанатики

Командир отряда: майор Аманда Купер

«Плохие собаки», батальон прыжковой пехоты, организован в

командное отделение из 10 человек, 3 роты по 50 человек в каждой и роту из 12 бронепехотинцев. Каждая традиционная рота имеет специальность. 251-я рота («Следопыты») – преимущественно разведчики. 252-я рота специализируется в области обеспечения безопасности полка, а 253-я рота специализируется в подрывном деле.



«КАЗАКИ КОРСАКОВА»: ДОЛГ КРОВИ

«Казачи Корсакова» начинали как полк МехВоинов и пилотов, уроженцев планеты Тиконов Конфедерации Капеллы. Согласно слухам, командир полка, Николай Корсаков, провёл много времени в компании Романо Ляо на Сиане перед началом 4-й Наследной войны. Множество наблюдателей считают, что на самом деле он был одним из многих любовников Романо, оставшихся на Сиане до прибытия Цзэнь Шаня.

После прибытия Шаня Корсаков стал проводить больше времени на Тиконове, где его наёмный полк БэтлМехов был нанят компанией «Эрсуэкс Лтд» для охраны своих предприятий, выпускавших БэтлМехи. В 3028 году по планете быстро и жёстко ударили войска Дома Дэвиона, что привело к захвату Тиконова ещё в начале дэвионовской кампании против Конфедерации Капеллы.

Пока превосходящие по численности дэвионовские войска сражались с защитниками Ляо на Тиконове, «Казачи» оставались на территории компании «Эрсуэкс» и сохраняли нейтралитет. Когда битва закончилась, владение Тиконовым перешло в руки Дэвиона. В знак признательности нейтральной позиции «Казачков» во время вторжения, новые правители Тиконова позволили «Казачкам» остаться на планете, нанятыми прежним хозяином — компанией «Эрсуэкс».

Хотя решение Корсакова спасло «Казачков» от почти гарантированного уничтожения, оно привело к ярости Романо Ляо, которая рассматривала бездействие наёмников как предательство к ней лично. Неделями позже этот гнев вылился в атаки зажигательными бомбами, направленных против Корсакова и нескольких офицеров «Казачков». Корсаков отделался серьёзными ожогами лица и рук, но во время взрывов погибли офицеры и их семьи. Хотя Романо Ляо отрицала любое своё участие в этой акции, «Казачи» не сомневались в её причастности к этому и дали кровную клятву когда-нибудь отомстить ей. Когда же Романо умерла прежде, чем они смогли выполнить эту клятву, они перенесли свою ненависть на её сына и наследника — Сунь-Цу.

КОМАНДОВАНИЕ

Несмотря на то, что Николай Корсаков ушёл в отставку в 3055 году, в следующем году он вновь надел свою униформу, чтобы присоединиться к «Казачкам» на Солярисе, возможно, для того, чтобы вести переговоры с Тормано Ляо относительно возможного найма движением «Свободная Капелла». Очевидно, эти переговоры не увенчались успехом, т.к. «Казачи» вернулись к участию в любых сражениях, а старый полковник вернулся к своей отставке.

Сейчас подразделением командует Михаил Корсаков, сын Николая, появившейся в результате любовной связи во время его молодости, разделяя ненависть своего отца к Сунь-Цу. Это Михаил первым предложил, чтобы «Казачи» поступили на службу к Кэндэйс Ляо из Договора Св. Ива — назначение, которое дало бы подразделению отличную позицию для нанесения удара по Сунь-Цу, если канцлер займётся какими-нибудь военными провокациями.

ИМЕЮЩИЕСЯ В НАЛИЧИИ ВОЙСКА И ОРГАНИЗАЦИЯ

Хотя «Казачи» за последние 30 лет увеличились до двух полков, они упрямо цепляются за свои старые традиции и не применяют отдельные командные подразделения, как это делается большинством других крупных наёмных соединений. Тем не менее, отсутствие таких командных подразделений не понизило их способность сражаться; во время практических учений с «Уланами Св. Ива» они доказали, что имеют такой же ветеранский уровень, что и «Уланы». Обычно «Казачи» считаются надёжными войсками; в боях против капелланских войск они считаются фанатиками.

«Казачи» выказали особую привязанность к моделям БэтлМехов, произведённым на Тиконове. Следующими в списке предпочтений «Казачков» стоят БэтлМехи, произведённые в областях, окружающих Тиконов и Договор Св. Ива. Наёмники избегают моделей, произведённых на Сиане, Капелле или любом мире, настроенным в пользу Конфедерации.

ТЕХНИЧЕСКАЯ И ТРАНСПОРТНАЯ ПОДДЕРЖКА

Во время близких отношений «Казачков» с компанией «Эрсуэкс» наёмное подразделение поддерживало большую базу технической поддержки — благодаря соглашению, по которому корпорация арендовала услуги техников «Казачков», когда полк в них не нуждался. Большинство этих техников последовали за подразделением в Договор Св. Ива, дав «Казачкам» оценку в 90% технической обеспеченности.

Для подразделения которое провело большую часть своей карьеры в качестве гарнизонных сил корпорации, «Казачкам» удалось собрать впечатляющее транспортное имущество. 6 *Повелителей/Overlord* подразделения могут нести все войска «Казачков», к тому же подразделение обладает и двумя *JumpShip*ами устаревшего класса *Захватчик/Invader*, способными перемещать все 6 *DropShip*ов «Казачков».

ЦВЕТА И ЗНАКИ ОТЛИЧИЯ

«Казачи» окрашивают свои машины в матовый ржаво-красный цвет. По традиции, каждый МехВоин даёт своему БэтлМеху имя, которое изображается на спине машины на русском языке. Знаком отличия подразделения является верховой казак, выезжающий из золотистой циклической области и замахивающийся пылающей саблей. Эмблема изображается на правой части корпуса БэтлМехов и левой стороне фюзеляжа АКИ.



1-й ПОЛК «КАЗАКОВ КОРСАКОВА»: ВОИНЫ СТЕПЕЙ

Когда в 3028 году дэвионовские войска напали на Тиконов, «Казак» развернулись на территории, окружающей промышленные предприятия компании «Эрсуэкс Лтд» и быстро отбросили несколько дэвионовских разведывательных подразделений. Через несколько минут защитники Тиконина запросили помощь у «Казак», которая была отклонена полковником Корсаковым. Очевидно, численность дэвионовских захватчиков убедила Корсакова в том, что «Казак» будут уничтожены, если объединятся с капелланскими войсками для отражения нападения. С учётом того, что «Казак» находились по контракту на службе у компании «Эрсуэкс», а не у Конфедерации Капеллы, наёмное подразделение юридически не было обязано помогать войскам, защищавшим Тиконов.

К несчастью для защитников Ляо, связь между Корсаковым и защитниками Тиконина была перехвачена силами вторжения, чей командир приказал, чтобы его войска игнорировали завод «Эрсуэкс». Так как захватчики сконцентрировались на уничтожении гарнизона Ляо, а затем покинули мир, компания «Эрсуэкс» приказала, чтобы «Казак» оставались на месте, признав владение Тиконина Дэвионом. В итоге, новые правители планеты позволили «Казак» оставаться на Тиконине, будучи нанятыми «Эрсуэкс».

«Казак» находились на пути к Ковентри, заключив одногодичный гарнизонный контракт с компанией «Ковентри Метал Уоркс», когда на Трелл-1 напали Нефритовые Соколы. 2 года они провели на Ковентри, охраняя важный завод «Метал Уоркс», затем, после подписания Токкайдского перемирия, «Казак» совершили обратный путь на Тиконов и заключили другой гарнизонный контракт с «Эрсуэкс».

В конце 3054 года Михаил Корсаков убедил своего отца заключить контракт с Договором Св. Ива, чтобы повысить шансы «Казак» столкнуться с войсками Капеллы. После годичного отсутствия в 3056 году, они продолжили службу в Договоре и остаются там до сих пор.

Рейтинг «Драгун»: А+

ОФИЦЕРЫ

Лёгкое копьё 2-го батальона лейтенанта Натальи Хестрой признано наилучшим разведывательным подразделением полка. Известно, что она находилась в романтических отношениях с Михаилом Корсаковым и использовала своё влияние, чтобы избежать продвижения, поэтому она и осталась со своим копьём.

ТАКТИКА

Михаил Корсаков – компетентный тактик, но гораздо более вероятно, что он отреагирует на тактику неприятеля, чем возьмёт инициативу в свои руки. Когда он проводит наступление, он обычно посылает большую часть своего подразделения вперёд к вражеским силам в лобовую атаку. Пока что тяжёлый вес 1-го полка «Казак» и их квалифицированное ведение концентрированного огня позволяют ему добиваться успеха с такой грубой тактикой.

1-й полк «Казак» специализируется в сражениях на открытой местности. Они предпочитают всё время находиться в движении, постоянно сближаясь и удаляясь от фронтовой линии. Эта тактика выводит их врагов из равновесия и не позволяет им совершить сконцентрированную атаку против БэтлМехов «Казак».

Хестрой имеет способность заводить свой БэтлМех в густой лес или за небольшие холмы и исчезать. Вражеские подразделения могут знать, что она находится в этой области, но, вероятнее всего, обнаружат её только наткнувшись на её *Spider'a*. Эта тактика типа «скрыться и заманить в ловушку» может расстроить даже профессиональных воинов. Она также применяет эту стратегию, когда командует своим копьём, делая небольшое подразделение очень опасным для ничего не подозревающего противника.



1-й полк «Казак» Корсакова»

Полк/Ветераны/Надёжные

СО/1-й батальон: полковник Михаил Корсаков

ХО/2-й батальон: подполковник Дмитрий

Брежнев

1-я рота 2-е копьё: лейтенант Наталья Хестрой

3-й батальон: майор Борис Панченко

1-й полк «Казак» считается тяжёлым полком, хотя он и использует равное количество штурмовых, тяжёлых и лёгких Мехов. 2-й батальон – наилегчайшее подразделение полка, тогда как 1-й батальон имеет две полные роты штурмовых машин. Полк модернизирован на 30%.



«Истинный полёт»

Крыло/Ветераны/Надёжные

Командир крыла: майор Саймон Платт

18 тяжёлых истребителей

«Истинного полёта» часто используют лобовую атаку, которую могут не выдержать менее опытные пилоты. АКИ крыла считаются модернизированными на 20% и подразделяются на эскадрильи «Стрела», «Дротик» и «Праща». Каждая эскадрилья использует знаки отличия в виде верхового казака, вооружённого оружием, в честь которого названа эскадрилья.



2-й ПОЛК «КАЗАКОВ КОРСАКОВА»: ЛЁГКАЯ КАВАЛЕРИЯ РУБИНСКОГО

Когда капитан Грегор Рубинский в возрасте 60 лет уходил в отставку из ВСФС, он чувствовал, что у него ещё есть несколько неплохих лет и несколько предложений. Когда он в 3035 году вернулся на свою родную планету Тиконов, он сформировал ядро батальона полка «Лёгкая кавалерия Рубинского». Хотя большинство из рекрутов Рубинского были МехВоинами, вышедшими в отставку или работающими неполный день, служащими в новых гарнизонных войсках корпорации «Эрсуэркс», все они являлись владельцами БэтлМехов. После дополнительного пополнения с соседней Тигрицы (Tigress) и Нового Гессена (New Hessen) Рубинский сформировал второй батальон. После возведения себя в ранг полковника Рубинский обсудил с «Эрсуэркс Лтд» первый контракт подразделения.

Когда в 3038 году на Тиконов для отдыха и ремонта вернулись «Казак», они обнаружили эффективное ветеранское войско, чьи традиции и стиль борьбы были отражением их собственных. Впечатлённый новым наёмным подразделением, Николай Корсаков связался с Рубинским; месяц спустя «Лёгкая кавалерия Рубинского» официально стала частью «Казак». В соответствии с условиями сделки, Николай использовал военные мощности «Казак», чтобы полностью укомплектовать полк Рубинского.

Рейтинг «Драгун»: В+

ОФИЦЕРЫ

В 3046 году от обширного сердечного приступа умер полковник Грегор Рубинский. До самого конца он был активным и счастливым человеком, ветераном-МехВоином и отличным учителем новых членов «Лёгкой кавалерии Рубинского».

После смерти Рубинского возглавил командование подразделением его сын Марко, продолжив превращение «Лёгкой кавалерии» в грозное боеспособное подразделение. Высокие показатели смертности среди старых участников почти уменьшили опыт подразделения до регулярных, но Марко прилежно тренировал новых «Казак», и подразделению удалось удержать свой ветеранский рейтинг. В последние годы Марко готовит своего сына, 28-летнего Тамаса, к передаче ему командования «Кзаками». Хотя Марко обладает отличным здоровьем, многие наблюдателей считают, что недавнее отдаление его младшей дочери, которая покинула 2-й полк «Кзаков» и нанялась в небольшое наёмное подразделение, может вскоре вынудить его уйти в отставку. Если необходимо, командование примет подполковник Рэймонд Ли Тран, пока полковник Корсаков не убедится, что Тамас готов.

Тамас Рубинский уже поговаривает о принятии методики отдельных командных подразделений и выразил желание взять под командование бронетанковое подразделение, приданное ко 2-му полку «Кзаков». Его предложения пока не воплотились, но некоторые последние сражения на имитаторе – в которых он продемонстрировал эффективность быстрых бронетанковых подразделений, используя тактику «Лёгкой Кавалерии» «наскок и окружение» – заслужили некоторое внимание.

ТАКТИКА

2-й полк «Кзаков» предпочитает открытые пространства, где они могут с невероятным успехом использовать скорость своих БэтлМехов. Они любят спешить вперёд, окружать с одной из сторон, затем снова спешат вперёд и снова окружают. Эта старомодная кавалерийская тактика оказалась весьма разрушительной в сражении, когда наскок более быстрых машин может запугать противника, тогда как задние машины обеспечивают сильную поддержку огнём.

2-я рота 1-го батальона является также знатоком в тесно согласованных атаках, а капитан Рубинский имеет сноровку для синхронизации и перемещения. Известно, что появление его роты в тылу вражеских позиций приводит менее опытного противника в беспорядок, а более опытного заставляет придерживать часть своих сил, чтобы защититься от таких манёвров.



2-й полк «Кзаков Корсакова»

Полк/Ветераны/Надёжные

СО/1-й батальон: полковник Марко Рубинский

2-я рота: капитан Тамас Рубинский

2-й батальон: майор Пётр Боррз

ХО/3-й батальон: подполковник Рэймонд Ли Тран

2-й полк «Кзаков» является средним полком с массой лёгких и средних БэтлМехов, несколькими тяжёлыми моделями и одним копём штурмовых машин. Полк предпочитает быстрые и хорошо-вооружённые БэтлМехи, а не сильно бронированные машины. БэтлМехи подразделения модернизированы на 30%, большинство из которых оснащено мощным дальнобойным оружием.



«Пегасы Брескина»

2 эскадрильи/Элита/Надёжные

Командир крыла: майор Станислаус Брескин

Эскадрилья «Молот» и эскадрилья «Серп»

обе сформированы из истребителей среднего класса. Майор Брескин очень разборчивый, насчёт нанимаемых в подразделение пилотов, что не позволяет подразделению достичь численности полного крыла. Тем не менее, истребители на 40% модернизированы, что компенсирует их малое количество. Знаком отличия эскадрилий является казак верхом на крылатой лошади, несущий молот или серп.



«КРУШИТЕЛИ КРИСТЕН»: ВОИН МАРИКОВ

Не желая спорить о том, что её высокородное происхождение не позволяет ей получить офицерскую должность в мариковской милиции, Кристен Марик под вымышленным именем присоединилась к наёмному подразделению «Уланы Лангендорфа». Начав как техник, она в конечном счёте стала пилотом трофейного *Hunchback'a*.

Убийство отца Кристен, генерал-капитана Яноса Марика, шокировало всю Лигу, но это также оставило Кристен и большое наследство, которое позволило ей воплотить её мечту о собственном наёмном подразделении.

Завещание Яноса также включало обеспечение, которое гарантировало подразделению Кристен первоначальный контракт с Лигой, обеспечив подразделению прочное начало. И так, с ядром бывших «Улан», включая и будущего мужа Кристен Джири Руссета, «Крушители Кристен» в 3037 году начали свою деятельность.

После заключения в 3042 году контракта с КомСтаром «Крушители» служили в качестве гарнизонного войск ГИГ-установки, а позже – в качестве антипиратских сил. В 3047 году подразделение вернулось, нанятое Лигой, чтобы действовать вдоль границы с Канопусом. Подразделение собиралось в 3052 году найти нового нанимателя, чтобы выполнить цель Кристен – сделать подразделение уважаемой силой во всей Внутренней Сфере. Но т.к. Вторжение Кланов привело в хаос армии Внутренней Сферы, Томас Марик убедил свою сестру остаться в Лиге, заключив другой пятилетний контракт. В 3057 году, когда Лига находилась на пути к войне с Федеративным Содружеством, Томас вновь не захотел видеть, как уезжают войска его сестры, но смог только убедить её подписать краткосрочный контракт. Наконец, летом 3059 года «Крушители» покинули нанимателя-Лигу. По контракту с Альянсом Лиры «Крушители» к настоящему времени находятся в пути к их новому месту службы – Ковентри.

«Крушители» используют матовую красную схему окраски с серебром по краю. Знаком отличия подразделения является мариковский орёл на блестящем золотом фоне, изображаемый на правом плече БэтлМехов и правом крыле аэрокосмических истребителей.

Рейтинг «Драгун»: В+

ОФИЦЕРЫ

Хотя Кристен Марик больше 60 лет, она остаётся активной женщиной, командуя полком из кабины своего *Thunderbolt'a*. Полковник пытается держаться подальше от политики Лиги, но за последние 10 лет обнаружила, что она и «Крушители» запутались в двусмысленных ситуациях и в различные спорах. К тому же Кристен иногда предлагают стать возможным преемником Томаса, хотя она не выражала никакого интереса к посту генерал-капитана. Двое самых старших детей Кристен, Ана и Янос – офицеры у «Крушителей»; младшая дочь Мариков-Руссе тов, Элис, только что пошла в школу в Принсфилде.

Родившаяся в 3031 году, Ана – самый старший ребенок Кристен и профессиональный МехВоин. Ана к настоящему времени командует 3-м батальоном подразделения, который включает в себя её младшего брата, Яноса Марика-Руссета. Вероятнее всего, что командование подразделением, когда её мать и отец уйдут в отставку, унаследует Ана.

ТАКТИКА

Долгое время неся гарнизонную службу, «Крушители» не разработали тактические специализации. Тем не менее они много тренируются в ведении сражений в темноте и при других условиях низкой видимости, вроде тумана и сильного дождя.

После Кристен Марик-Руссет наиболее талантливым тактическим командиром в подразделении является Янос. Несмотря на молодость и неопытность, понимание Яносом стратегии и тактики впечатляюще, и он, кажется, полностью принимает руководство сестры над ним – редкий признак среди Мариков.

ТЕХНИЧЕСКАЯ И ТРАНСПОРТНАЯ ПОДДЕРЖКА

«Крушители» имеют полную поддержку DropShip'ами и JumpShip'ами для своего полка – оборотная сторона связи Кристен с генерал-капитаном. Однако на данный момент их база технической поддержки, она оценивается всего в 50%.



«Крушители Кристен»

Полк/Регуляры/Надёжные

СО/1-й батальон: полковник Кристен Марик

ХО: майор Джири Руссет

2-й батальон: майор Родмонд Гюнтер

3-й батальон: майор Ана Марик

2-я рота: капитан Янос Руссет-Марик

Понятно, что Квартирмейстерский корпус ВЛСМ чрезвычайно великодушен при обеспечении поставок и нового оборудования для «Крушителей». Следовательно, приблизительно две трети БэтлМехов полка используют улучшенную технологию, подразделение также обладает и несколькими БэтлМехами новейших разработок. «Крушители» также имеют, по меньшей

мере, одного ОмниМеха, изготовленного в Лиге, подарок от генерал-капитана своей «маленькой сестрёнке» к её 60-летию, отмеченного в 3058 году. Эти войска БэтлМехов не используют независимое командные копыя.



«Крушители Квик»

2 крыла/Регуляры/Надёжные

Командир крыла: Пауль Верхоген

Это двойное крыло из 36 лёгких АКИ обеспечивает отличный экран, прикрывающий высадку и поддерживающий наземные войска. Крылья в основном используют истребители *Cheetah* и *Thrush*, и модернизированы на 20%. Знак отличия аэрокосмических сил – крылатый гепард.



«БАТАЛЬОН ЛИНДОН»: СИЛА ЧЕРЕЗ ЛИШЕНИЯ

Полковник Сара Линдон обучалась в дэвионовских военных академиях и прослужила два срока в дэвионовских регулярных войсках в марке Драконис, прежде чем сформировала свой собственный батальон наёмников. После своего образования «Батальон Линдон» немедленно был нанят Домом Дэвиона, и ВСФС помогло подразделению Линдон достичь численности полка.

После того, как было подписано Токкайдское перемирие, подразделение было переведено на клановский фронт и сразу же оказалось под ударом Клана Нефритового Сокола во время его мощного рейда. Неделями не получая технической модернизации, наёмники подверглись избиению, и Соколы уменьшили слабо подготовленный полк до батальона.

Когда в 3057 году контракт батальона закончился, Линдон многих удивила, приняв предложение контракта из Синдиката Драконов. После краткого периода отдыха и ремонта подразделение появилось в пространстве Куриты в тот момент, когда началось нападение Марика-Ляо. Получив задание поддерживать мир на планете Каф (Caph), подразделение вскоре обнаружило, что находится в центре хаотичной ситуации, что помешало наёмникам контролировать более, чем один небольшой регион этого мира. Недавно батальон начал тренировать жителей Кафа, увеличивая численность до тех пор, пока он не может распространить своё влияние на отдалённые регионы планеты.

«Батальон Линдон» применяет серо-красную схему раскраски. Знаком отличия подразделения является золотая шахматная фигура – конь на фоне круглого синего поля. Эта эмблема изображается на корпусе Мехов и фюзеляже истребителей.

Рейтинг «Драгун»: А+

ОФИЦЕРЫ

Несмотря на решение полковника Сары Линдон принять контракт с Синдикатом Дракона, она остаётся в хороших отношениях с ВСФС и принцем Виктором Дэвионом. Как она объяснила в письме к принцу, она подписала этот контракт в попытке улучшить отношения наёмников с Синдикатом Драконов. В свои 68 лет Линдон остаётся закалённым воином и надёжным командиром.

ТАКТИКА

Используя высокую скорость и скрытность, «Батальон Линдон» часто может заранее разведать поле боя и скрыть Мехи в наиболее выгодных позициях. Чаще всего скрытые машины батальона остаются скрытыми до тех пор, пока подразделения врага не обошли их позиции и вступили в столкновение с основными силами батальона. В этот момент возникают скрытые машины и атакуют противника сзади.

ТЕХНИЧЕСКАЯ И ТРАНСПОРТНАЯ ПОДДЕРЖКА

Недавние потери батальона привели к появлению массы запчастей, которыми они забили свои DropShip'ы. Аналогично, персонал технической поддержки подразделения может обеспечить 100% необходимого уровня обслуживания, даже если подразделение распустит несколько отделений техников. Наёмники по возможности планируют сохранить эту 100%-ю поддержку и после своего восстановления.



«Батальон Линдон»

Усиленный батальон/Ветераны/Надёжные

СО: полковник Сара Линдон

ХО/1-й батальон: подполковник Хью Линдон

«Батальон Линдон» использует в общей сложности 54 машины, собранные в усиленное командное копьё из 6-и Мехов и дополнительную роту. Подразделение классифицируется как лёгко-среднее, имея только три копьё тяжёлых машин и ни одной штурмовой. Батальон в основном использует модернизированные модели до 3050 года, а их контракт с Синдикатом дал подразделению четыре полные С³-системы с поддержкой ведомого.



«Воздушное крыло Линдон»

Крыло/Элита/Надёжные

Командир крыла/1-й эскадрильи: майор Эрик Бьёргенсон

2-я эскадрилья: капитан Вильмена Хиллард

16 из 20-и истребителей пережили налёт Соколов, оставив батальону такого размера отличное воздушное прикрытие. Крыло реорганизовано в две эскадрильи по 6

истребителей, причём каждая возглавляется командным подразделением. Подобно войску Мехов, крыло сформировано из лёгких и средних судов, и каждый истребитель оснащён основным оружием улучшенной технологии.

К настоящему времени нос каждого истребителя украшен цветной нефритовой птицей, изображённой nfr, как будто истребитель сбил её.



1-й Кафский провинциальный гвардейский

Полк/Новички/Сомневающиеся

Командир пехоты: подполковник Тайрон Д. Массей

Первые два батальона 1-го Кафского провинциального гвардейского полка состоят из обычных пехотных войск, вооружённых пулемётами и несколькими лазерными винтовками. Третий батальон подразделения сформирован из роты, вооружённой РБД, и двух лёгких моторизованных рот, которые добавляются к первым двум батальонам пехоты. Не известно, оставит ли полковник Сара Линдон это подразделение навсегда в своём наёмном батальоне.

«ПАНЦИРНАЯ БРИГАДА МЕЛКОГО РИЧАРДА»: ПЛОХИЕ ПАРНИ ПОЛЕЙ СРАЖЕНИЙ

«Панцирная бригада Мелкого Ричарда» имеет длинную и запутанную историю. Подразделение происходит из «Панцирной бригады», регулярного полка Мехов Дома Дэвиона, который с переменным успехом участвовал во 2-й Наследной войне. В начале 3-й Наследной войны командир подразделения, полковник ДеКорд, был уличён в торговле наркотиками. Заместитель командира бригады приостановил наказание и выгнал ДеКорда и всех других членов подразделения, подозреваемых в участии в его организации. Затем он в качестве компенсации реквизирует DropShip'ы, принадлежавшие подразделению, и заставил бригаду покинуть Федеративные Солнца.

В течение следующих 15 лет «Панцирная бригада» работала на Дома Ляо, Марика и Куриты. Со временем подразделение приобрело репутацию забияк и злобных смутьянов. Такое положение дел начало меняться, когда управление бригадой перешло к Ричарду "Большому папе" Уитману, а подразделение заключило гарнизонный контракт на Таркаде, столице Содружества Лиры. На Таркаде Уитман влюбился в молодую Мелиссу Штайнер и начал прилагать сознательные усилия, чтобы улучшить репутацию бригады, надеясь, что Дом Штайнера предложит подразделению почти постоянный дом в Содружестве.

Однако объявление об обручении Мелиссы Штайнер с Гансом Дэвионом положило конец надеждам наёмника, и как только контракт бригады истёк, подразделение заключило соглашение с Домом Ляо. Уитман по пути в Конфедерацию Капеллы умер от инфаркта; и командование бригадой принял его сын, Ричард "Сахарный младенец" Уитман. К несчастью, Уитман-младший не пользовался среди солдат бригады той популярностью, которая имела у его отца, и несколько рот покинули «Панцирную бригаду», сформировав своё собственное подразделение.

Хотя смена командиров и потеря войск привели к некоторым трениям между Конфедерацией и бригадой, канцлер Капеллы признал значение наёмного ветеранского подразделения. «Панцирная бригада» оставалась нанятой Капеллой в течение более чем 25 лет, служа в основном в качестве охраны границы Конфедерации с Магистратом Канопуса.

КОМАНДОВАНИЕ

Полковник Ричард "Сахарный младенец" Уитман много работал, чтобы улучшить свои отношения с солдатами, которые постоянно сравнивают его с его отцом. Недавно Уитман убедил министра стратегии Капеллы Талона Зана перевести бригаду к территориям, оспариваемым Конфедерацией и Супрематом Сарны, где подразделение смогло участвовать в некоторых боевых действиях. Этот успех улучшил его отношения с подчинёнными.

ИМЕЮЩИЕСЯ В НАЛИЧИИ ВОЙСКА И ОРГАНИЗАЦИЯ

После потери войск, последовавшей за смертью Ричарда "Большого папы" Уитмана,

«Панцирная бригада» была реорганизована в полноценный полк. За последующие 20 лет каждый батальон бригады восстановил отдельные командные подразделения и увеличил свой контингент истребителей до эскадрильи из 6-и аппаратов с дополнительным командным копьём.

К настоящему времени «Панцирная бригада» насчитывает 120 БэтлМехов, в среднем тяжёлого класса. Истребители бригады в среднем являются аппаратами среднего класса, а бронетанковые части содержат как тяжёлые, так и лёгкие транспортные средства. За последние 10 лет бригада приобрела небольшой контингент вертолётов, артиллерии и пехотных специалистов-разведчиков.

За долгую службу на краю пространства Капеллы «Панцирная бригада» почти не получила модернизированного оборудования. Модернизация подразделения оценивается в 20%, но бригада вскоре ожидает получить более улучшенное оборудование.

ТЕХНИЧЕСКАЯ И ТРАНСПОРТНАЯ ПОДДЕРЖКА

Бригада к настоящему времени имеет 40% от необходимого технического обеспечения. Однако с переводом подразделения на более активную позицию командование бригады планирует увеличить персонал поддержки бригады.

У подразделения нет JumpShip'ов, но оно обладает достаточным количеством DropShip'ов, чтобы перемещать все свои Мехи, бронетанковые части и истребители. Однако DropShip'ы не могут вместить новые пехотные подразделения бригады. Флот DropShip'ов подразделения содержит *Леопард CV/Leopard CV* и два *Повелителя/Overlord*.

ЦВЕТА И ЗНАКИ ОТЛИЧИЯ

Парадная одежда «Панцирной бригады» состоит из тёмно-серых рубашки и брюк и простой чёрной каски. Отсутствие на униформе ярких цветов делает её очень мрачной, но внимание привлекает знак отличия подразделения, который нашивается на груди справа.

Машины бригады в большинстве случаев окрашиваются в тёмно-серый цвет с чёрной отделкой. В прошлом бригада использовала камуфляжные схемы раскраски, и может вернуться к этой практике теперь, когда бои кажутся неизбежными. Обычно «Панцирная бригада» предпочитает образец в виде "полос зебры".

Командование недавно приняло новый знак отличия — золотистое перекрестье прицела на фоне треугольного поля. Светло-серое поле располосовано сине-серыми полосами, что придаёт ему вид мрамора. Знак отличия изображается на корпусе БэтлМехов, фюзеляже истребителей и капоте транспортных средств. Индивидуальные знаки различия батальонов изображаются на левой руке Мехов, левом крыле истребителей и левом крыле транспортных средств.



«ПАНЦИРНАЯ БРИГАДА МЕЛКОГО РИЧАРДА»: УПРАВЛЯЕМАЯ АГРЕССИЯ

Помимо предпринятого вторжения войск Андурiena и Канопуса в 3030 году, область деятельности «Панцирной бригады» во время большей части пребывания подразделения была сравнительно тихой. В отличие от других мест вдоль границы с Периферией, она была свободна от пиратской активности и содержала лишь несколько стратегических военных целей. Несмотря на это относительное спокойствие, «Панцирной бригаде» благодаря своим интенсивным подготовительным программам и небольшим разрешённым налётам удалось сохранить свой ветеранский статус. После недавнего перевода к Супремату Сарны они вскоре должны участвовать в боевых действиях.

За 20 лет отдельных операций все отдельные подразделения бригады разрабатывали свои собственные специальности. Совместные учения удержали подразделение от распада, но при восстановлении общей слаженности различные компоненты подразделения столкнутся с некоторыми трудностями.

Рейтинг «Драгун»: В

ОФИЦЕРЫ

Майор Регина Уитман – единственный ребёнок полковника Ричарда Уитмана и наследница командования «Панцирной бригадой». У неё есть невероятная поддержка в полку, особенно со стороны майоров Малькольма Пауэлла и Джоэля Левитсона, которые клялись ей в своей любви. Регина за свою красочную, но смертоносную натуру известна как "Королева Хила". Она привлекательна, умеет хорошо говорить и может казаться жизнерадостной наблюдателю даже тогда, когда она замышляет его убить. В битве она проявляет твёрдое понимание стратегии и беспощадное упорство при преследовании врага.

ТАКТИКА

«Панцирная бригада» известна своей приверженностью балансировать на поле боя на самом краю честного поведения и всегда дают понять, чтобы враг не ожидал большого милосердия. Подразделение предлагает безоговорочную капитуляцию; побеждённые вражеские МехВоины лишаются собственности или отправляются обратно к своему нанимателю, всё зависит от прихоти командира бригады. В прошлом наёмники использовали любую хитрость – от использования фальшивых окрасок до ложных опознавателей «свой-чужой» и сигналов бедствия.



«Панцирная бригада Мелкого Ричарда»

Полк/Ветераны/Сомневающиеся

СО/1-й батальон: полковник Ричард Уитман
ХО/2-й батальон: подполковник Малькольм Пауэлл

3-й батальон: майор Регина Уитман

1-й батальон, «Собственность Ричарда», сформирован по большей части из средних и тяжёлых БэтлМехов, которые используют в качестве эмблемы батальона флаги, изображающие старый знак отличия подразделения. Подразделение специализируется в сражениях на открытой местности. 2-й батальон, «Убеждающие», используют большое количество штурмовых Мехов; знаком отличия является простой золотой разряд молнии на красном фоне. «Убеждающие» специализируются на столкновениях в городских условиях и известны, своим свободным использованием в установках РДД боеприпасов "Гром" и "Рой". 3-й батальон, «Отщепенцы Регины», используют лёгкие Мехи и быстрые тяжёлые модели. «Отщепенцы» действуют как разведывательное войско или при фланговых манёврах, и стали первыми, кто начал рекрутировать пехоту. 3-й батальон использует только полковой знак отличия «Панцирной бригады».



«Воздушные панцирные»

Крыло/Ветераны/Сомневающиеся

Командир крыла: майор Джоэль Левитсон
24 истребителя «Воздушного

панцирного» включают в себя различные модели со всей Внутренней Сферы – *Slayer*'ы, *Stingray*'ы, *Chteetah*'ы и другие. 1-я эскадрилья по традиции развёртывается с 1-м батальоном Мехов, 2-я эскадрилья – со 2-м батальоном, а 3-я эскадрилья - с 3-м батальоном. Три эскадрильи имеют названия «Лев», «Железный человек» и «Пугало»; копыта внутри каждого подразделения определяются

цифрами от 1 до 4. Подразделение «Лев» особенно известно за свои смелые (некоторые скажут безрассудные) подвиги.



«Бронированный панцирный»

Полк/Ветераны/Сомневающиеся

Командир: подполковник Брайан "Базз" Корбетт

Этот большой бронетанковый контингент разделён на батальоны, каждый с отдельным командным копьём. Подобно эскадрильям «Воздушного панцирного», каждый батальон «Бронированного панцирного», по традиции, действует с соответствующим батальоном Мехов и тренируется в тех же специализациях.



«Наземный панцирный»

5 рот/Регуляры/Сомневающиеся

Командир пехоты: майор Анжела Марино

Пилот вертолёт майор Анжела Марино технически является командиром пехоты «Панцирной бригады», но в действительности каждая специализированная рота «Наземного панцирного» действует автономно, вместе с конкретным батальоном Мехов «Панцирной бригады».

1-я рота является подразделением вертолётчиков, подключённым к «Отщепенцам Регины». 2-я рота также является вертолётным подразделением, но практикуется в городском маневрировании и подключена ко 2-му батальону Мехов. 3-я рота является артиллерийским подразделением и действует с «Собственностью Ричарда». 4-я и 5-я роты являются войсками прыжковой пехоты, специализирующимися в разведывательной деятельности. Они обе по традиции действуют с 3-м батальоном, но недавно 5-я рота была подключена ко 2-му батальону.



«СИНИЕ МУНДИРЫ ЛОНГВУДА»: ВЕДУЩИЕ ДВОЙНУЮ ИГРУ

В отличие от большинства бывших наёмных подразделений Внутренней Сферы, которые действуют на Периферии, «Синие мундиры Лонгвуда» были крепки и с финансовой, и с военной точек зрения, когда они заключили соглашение с Таурианским конкордатом, и по сей день подразделение поддерживает хорошие отношения с Федеративным Содружеством.

Конкордат хорошо платит, чтобы удержать «Синие мундиры» на службе, но из-за их явно дружелюбного отношения к Содруеству, которое конкордат всегда рассматривал как угрозу для своего суверенитета, лояльность подразделения он оценивает как «Сомневающееся» (наёмники-ветераны заключали три пятилетних гарнизонных контракта с конкордатом, но при приближении срока истечения контракта всякий раз связывались с Федеративным Содружеством.) Большинство наблюдателей считают, что хотя у «Синих мундир» и нет проблем с работой во Внутренней Сфере, они удовлетворяются службой на конкордат из-за высокой оплаты и гарнизонных контрактов с малым риском, пока не появится удобная возможность для возвращения во Внутреннюю Сферу.

«Синие мундиры Лонгвуда» окрашивают свои машины камуфляжными образцами, обычно мазками цветов, соответствующих текущей местности службы подразделения. Знаком отличия подразделения является копейщик в синей одежде, он изображается вдоль всего корпуса Меха с правой стороны или на правом крыле истребителей. Войска этого наёмного подразделения не носят какой-либо форменной одежды, но многие в качестве своего гражданского наряда предпочитают старинные синие мундиры военного образца.

Рейтинг «Драгун»: B+

ОФИЦЕРЫ

Полковник Мозес Лонгвуд – тонкий политик и способный командир, что иллюстрируется его способностью заигрывать с Федеративным Содружеством против конкордата. Не желая сидеть на месте до окончания контракта, Лонгвуд заставляет своих воинов постоянно тренироваться и работать над самоулучшением и улучшением своего оборудования.

Майор Иван Чоргин из 2-го батальона Меха постоянно жалуется на тактику, руководство и отношение капитана Августуса Фоли, но Фоли получает результаты. Воины под командой Фоли много ворчат, но они буквально следуют его приказам во время полевых учений и выполняют задачи на уровне несколько выше среднего по подразделению.

Капитан Фоли также известен как «Головорез» – за свою способность украдкой перемещаться по городу в своём *Hatchetman*'е и уничтожить неприятельского Меха прежде, чем тот узнает, что он находится там.

ТАКТИКА

«Синие мундиры» предпочитают сражения в городских условиях и являются большим знатоком при организации засад против вражеских сил. Они могут эффективно действовать и в других местностях, за исключением радикально отличающихся сред, вроде болот или обширных открытых пространств. С пехотой, развёрнутой по всему городу, подразделение получает определённое тактическое преимущество, поскольку оно может отследить все перемещения врага, и в то же время само может тайно менять позиции.

ТЕХНИЧЕСКАЯ И ТРАНСПОРТНАЯ ПОДДЕРЖКА

В собственности у «Синих мундиров» имеются DropShip'ы, но нет JumpShip'ов. Несмотря на найм техников конкордата, их технический персонал поддержки может обеспечить только 70% необходимого уровня обслуживания.



«Синие мундиры Лонгвуда»

2 батальона/Ветераны/Сомневающиеся

СО: полковник Мозес Лонгвуд

1-й батальон: майор Белинда МакКелви

2-й батальон: майор Иван Чоргин

3-я рота: капитан Августус Фоли

Полковник возглавляет командную роту, которая в среднем состоит из Меха среднего класса (два тяжёлых Меха действуют как личная охрана полковника). 1-й батальон, «Восставшие из ада Мака», также среднее подразделение, но представляет собой хорошее сочетание лёгких, средних и тяжёлых машин. «Мародёры Ивана», 2-й батальон, – энергичное подразделение, которое использует преимущественно средние Меха с несколькими тяжёлыми копиями для дополнительного усиления удара. Федеративное Содружество недавно продало «Синим мундирам»

дорогостоящие ремонтные комплекты, вновь попытавшись привлечь «Синие мундиры» к работе на ФедСод. Поэтому «Синие мундиры» имеет 20%-ю оценку модернизации.



«Копейщики Синих мундиров»

Полк/Регуляры/Сомневающиеся

Командир пехоты: подполковник Реджинальд Хейсс

«Копейщики Синих мундиров» являются лёгким пехотным войском, которое выполняют главным образом охранные задачи, как, например, охрана командной базы. Они также являются квалифицированным оккупационным войском, а также несколько раз за последние 10 лет использовались конкордатом для подавления бунтов.



«ДВИЖУЩИЙСЯ ОГОНЬ»: СТАРЫЕ ПРИСТРАСТΙΑ, НОВЫЕ МЕТОДЫ

Это наёмное подразделение на протяжении более 200 лет было искренним сторонником Дома Штайнера. Будучи первоначально бронетанковым подразделением, «Движущийся огонь» во время 3- Наследной войны получил поддержку БэтлМехами и стал одним из нескольких подразделений, в которых цепочка управления проходит через офицеров бронетанкового корпуса раньше офицеров подразделения БэтлМехов. Спустя несколько десятилетий различие между этими двумя родами войск стёрлось, и теперь и бронетанковые части, и БэтлМехи считаются в подразделении равными.

После недавнего образования Альянса Лиры «Движущийся огонь» незамедлительно послал заверения о своей лояльности Катерине Штайнер-Дэвион. С таким количеством сил, настроенных в пользу Виктора и всё ещё остающихся в Арк-Ройальском Защитном Кордоне, и учитывая недостаток поддержки среди наёмников, Катерина переместила «Движущийся огонь» с их места службы на Периферии ближе к Оккупационной зоне Кланов и столице Лиры – Таркаду. Она также уполномочила доставку нескольких ремонтных комплектов для подразделения, что позволило ему получить оценку технологического обеспечения выше среднего уровня.

«Движущийся огонь» использует универсальную серо-зелёную камуфляжную окраску для своих наземных машин и серо-синюю – для своих аэрокосмических аппаратов. Полковым знаком отличия является горящий факел на фоне чёрного овального поля.

Рейтинг «Драгун»: С-

ОФИЦЕРЫ

Подполковник Дональд Мур приходится отдалённым родственником семье Штайнеров. По традиции, «Движущимся огнём» должен командовать Мур, но длительный разрыв между поколениями вынудил предшественствующего командира назвать командующим офицером своего кузена Фреда Лоренсина, пока Дональд не будет достаточно подготовлен, чтобы взять командование на себя.

ТАКТИКА

«Движущийся огонь» делит свои силы на автономные комбинации бронетанковых сил и Мехов, которые специализируются на различных тактиках. 1-й дивизион (первые батальоны Мехов и бронетанковых войск) с разрушительным эффектом использует скорость и скрытность, используя тактику «удар и отход». 2-й дивизион предпочитает сражения при плохой видимости, вроде ночных действий, при густом тумане или дожде и на пересечённой местности, где зона видимости вражеских Мехов ограничена. 3-й дивизион – мастер исполнения защитных миссий, особенно при обороне городов.



«Движущийся огонь»
Полк/Регуляры/Надёжные

СО/Командир: полковник Фред Лоренсин

1-й батальон: майор Анжела Дэвис
2-й батальон: майор Теодор Джекобс
3-й батальон: майор Пауль Мур

Каждый из трёх бронетанковых батальонов «Движущегося огня» – комбинация аппаратов на воздушной подушке и колёсных и гусеничных транспортных средств. Средний вес меняется от одного копыа к другому, но тяготеет к средним и тяжёлым транспортным средствам лишь с несколькими лёгкими машинами. Полковник Лоренсин возглавляет независимую командную роту из 12-и средних аппаратов на воздушной подушке, оснащённых оружием ближнего действия, но зато быстрых. Подразделение модернизировано на 45% (учитывая недавний подарок Катерины Штайнер-Дэвион в виде ремонтных комплектов).



«Движущиеся Мехи»
Полк/Регуляры/Надёжные

1-й батальон: майор Гарт Риверз
ХО/2-й батальон: подполковник Дональд Мур

3-й батальон: майор Кэрол Крид

Мехи «Движущегося огня» в основном лёгкого класса, приспособленные для поддержки тяжёлых

бронетанковых войск. Каждый батальон Мехов взаимодействует с соответствующим бронетанковым батальоном, формируя 3 независимых подразделения. Мехи модернизированы на 35%.



«Движущийся воздух»
Крыло/Новички/Надёжные

Командир крыла: майор Юрий Васаванович

Воздушное крыло подразделения не имеет отдельного командного копыа. Каждая эскадрилья из 6-и аппаратов прикреплена к одному из дивизионов бронетанковых войск и Мехов. Эскадрильи называются по буквам греческого алфавита: «Альфа», «Бета» и «Гамма». Все они предпочитают *Lucifer*’ов и другие тяжёлые истребители.



1-й охранный дивизион
Батальон/Новички/Надёжные

Командир пехоты: майор Вэнс Реддинг
1-й охранный дивизион состоит из 3-х рот, каждая из которых

поддерживает одну из трёх групп бронетанковых войск и Мехов. Дивизион обеспечивает в первую очередь защиту базы, но изредка развёртывается на поле боя как дозорные посты на тыловых и фланговых позициях.



«РЕЙДЕРЫ НАРХАЛА»: ГРУБАЯ ИГРА

Другое давнее подразделение Штайнеров, «Рейдеры Нархала», многих удивили, когда не поддержали образование Катериной Штайнер-Дэвион Альянса Лиры. Как только Катерина заявила о существовании нового государства, подразделение обратилось к принцу Виктору Штайнеру-Дэвиону с просьбой аннулировать их контракт с Федеративным Содружеством. Убедённый в том, что наёмники немедленно присягнут на верность его сестре, Виктор сначала отклонил просьбу «Рейдеров». Однако принц смягчился, когда командующий «Рейдеров» отметил, что контракт подразделения предусматривает охранять государство Лиры от "всех форм грабежа", и

сообщил Виктору, что считает новый Альянс формой грабежа, а значит, обязанностью подразделения является немедленное нападение от имени Виктора на Вооружённые силы Альянса Лиры.

«Рейдеры» немедленно переместились на Аутрич и оставались там достаточно долго, чтобы потратить свой гонорар по контракту на модернизацию Мехов и заключить соглашение с Синдикатом Драконов. Тем временем на Аутриче командующий офицер дал отпор представителю Лиры, отклонив любые официальные встречи с ним. Когда произошла встреча на публике, он во всеуслышание сообщил офицеру ВСАЛ, насколько сильно Катерина отличается от её бабушки Катрин, "чье хорошее имя она пытается украсть". Была сделана любительская видеозапись этого инцидента, которая попала в новости Синдиката, а также была показана по всему Федеративному Содружеству и Арк-Ройяльскому Защитному Кордону.

Впоследствии «Рейдеры» получили назначение на Килмарнок (Kilmarnock) в Пештском округе Синдиката — это вызвало удивление, т.к. на этой планете уже находились гарнизоном два ветеранских полка. Однако это назначение вскоре — в свете нападения Синдиката на Дымчатых Ягуаров — получило совсем другое значение; размещение «Рейдеров» позволяло обоим ветеранским полкам ОВСД участвовать в нападении на войска этого Клана.

«Рейдеры» используют коричневый и зелёный камуфляжные образцы раскраски, которые они меняют только тогда, когда сталкиваются с сильно отличающейся местностью, на которой они действуют в настоящее время. Полковым знаком отличия является рогатый череп животного на фоне белого, с синим по краю, круга.

Рейтинг «Драгун»: С+

ОФИЦЕРЫ

С момента вторжения Кланов, уменьшившего подразделение с прежнего размера из двух полков, «Рейдеры» имеют усиленный полк. В настоящее время командующий офицер Антонио Жироду понизил себя в звании до полковника. Антипатия Жироду к Катерине Штайнер-Дэвион с момента инцидента на Аутриче стала хорошо известна.

ТАКТИКА

«Рейдеры» применяют тактику грубой силы, используя для этого свой дополнительный батальон, который даёт им численное преимущество над противником. Они используют сконцентрированный огонь, чтобы увеличить мощь своих лёгких Мехов, а их тяжёлые машины используют сконцентрированный огонь только тогда, когда они уверены, что поразят неприятеля с одного залпа. Однако «Рейдеры» не избегают и тактики ближнего боя, такой как толчки и удары. 2-й батальон разработал специальный толчок — толкать вражеские Мехи от одной машины к другой. «Рейдеры» могут также выполнить сложный манёвр "перелом", при котором две машины таранят одну и ту же цель.

ТЕХНИЧЕСКАЯ И ТРАНСПОРТНАЯ ПОДДЕРЖКА

Технический персонал «Рейдеров» оценивается в 60% от оптимального. Хотя их умение не распространяется на ремонт клановского оборудования, подразделение имеет достаточное количество запасных частей улучшенного оборудования, чтобы позволить своим техникам заменить клановское оружие, если оно будет повреждено.

Подразделению доступен один DropShip класса *Повелитель/Overlord*, принадлежащий капитану Кеннету Хардену, старинному другу майора Джесса Гастингса.



«Рейдеры Нархала»

Усиленный полк/Регуляры/Надёжные

СО: полковник Педро Антонио Жироду
ХО/1-й батальон: подполковник Луиджи Фрёз

2-й батальон: майор Джеральдина Толли

3-й батальон: майор Бретт Марионетти

4-й батальон: майор Трей Сунь Лок

После потери имущества во время вторжения Кланов, «Рейдеры» начали усиливать свои четыре сохранившихся батальона. Это расширило конфигурацию полка, дав «Рейдерам» большую гибкость в тактике по использованию Мехов всех весовых классов. Полковник Жироду возглавляет независимое командное копьё.

После продажи трофейной клановской технологии на Аутриче, «Рейдеры» модернизированы свои войска приблизительно на

60% с дополнительными 30 т пригодного для эксплуатации клановского оружия.



«Стая Нархала»

Крыло/Ветераны/Надёжные

Командир крыла: майор Джесс Гастингс

Аэрокосмическое крыло

подразделения к настоящему времени включает в себя только две эскадрильи, хотя майор Гастингс и использует отдельное командное копьё. Крыло содержит истребители всех весовых классов, доводя свой весовой класс до среднего. Каждое аэрокосмическое подразделение называется по имени птицы определённого вида. Поскольку он намного превысил число в пять сбитых истребителей, Гастингс принял для своего командного копия название "Альбатрос".



«ОЛИМПИЙСКАЯ ПЕХТУРА КВИНТА»: В ДЕПРЕССИИ

«Олимпийская пехтура Квинта» произошли от наёмного подразделения, называвшегося «Квартет Квинта», который переместился на Периферию, когда центром найма во Внутренней Сфере всё ещё была Галатея. Обанкротившись и нуждаясь в ремонте, «Квартет» нанялся к Краевому Скоплению за продовольствие, запасные части и техническую поддержку. Большинство периферийных областей не хотели доверять такому подразделению, считая их бывшими пиратами, но «Квартет» имел одно важное ценное качество, которого не доставало другим подразделениям:

безукоризненную службу капитана Гюнтера Квинта.

Квинт потратил следующие 5 лет своей жизни, пытаясь вычислить, почему подразделение потерпело неудачу во Внутренней Сфере, и после смерти капитана Квинта эти усилия продолжил его сын, Герман, который и возглавил небольшое подразделение. В 3050 году, когда Внутренняя Сфера столкнулась с Кланами, переименованные «Олимпийская пехтура Квинта» обсуждали контракт с Федерацией Цирцинус, где Герман Квинт готовил своё подразделение к возвращению на рынок наёмников Внутренней Сферы. Через год, как только истечёт их контракт, наёмное подразделение собирается вернуться на Аутрич.

«Пехтура» к настоящему времени используют на своих Мехах коричневый и серый в тигровую полоску камуфляжную раскраску, которую они рассчитывают изменить при своём следующем назначении. Знаком отличия подразделения является упрощённый эскиз красного кулака на фоне звездообразной формы королевско-синего цвета; знак отличия изображается снаружи на правом плече и в верхней части левой ноги БэтлМехов.

Рейтинг «Драгун»: С+

ОФИЦЕРЫ

Почти 10 лет капитан Герман Квинт подготавливает «Пехтуру» к возвращению во Внутреннюю Сферу. Однако Федерация Цирцинус дала ясно понять, что не хочет терять ветеранское подразделение, а Магистрат Канопуса также выразил желание в найме подразделения. В свете такого спроса на своё подразделение Квинт сделал импровизированные комментарии, что «Пехтура» могли бы, в ущерб себе, остаться на время краткосрочного гарнизонного контракта в Периферии в обмен на аэрокосмическое имущество.

ТАКТИКА

«Пехтура» понимает, что отсутствие у них новой технологии является серьёзной слабостью. Чтобы компенсировать это, они сильно полагаются своё разведывательное подразделение, выискивающее наилучшую местность для ведения сражения и обеспечивающее предупреждение о засадах врага. «Пехтура» предпочитает пересечённую местность с множеством препятствий, которая позволяет им сражаться в ближнем бою. Копьё поддержки подразделения обычно выбирает более высокую местность, а *Saladin*'ы бронетанкового кавалерийского подразделения обычно устанавливают засады для неприятельских Мехов.

ТЕХНИЧЕСКАЯ И ТРАНСПОРТНАЯ ПОДДЕРЖКА

Квинт проделал огромную работу по укомплектованию «Пехтуры» персоналом технической поддержки. «Пехтура» к настоящему времени обладает техническим персоналом, способным выполнить 80% необходимого еженедельного уровня технического обслуживания. Подразделение до перемещения на Периферию обладало одним DropShip'ом класса *Леопард/Leopard*, а теперь приобрело и второй.



«Олимпийская пехтура Квинта»

Рота/Ветераны/Надёжные

СО: капитан Герман Квинт

ХО: капитан Хилари Квинт

«Пехтура» организованы в классическое формирование, с разведывательным копьем из лёгких и быстрых средних Мехов, копьё поддержки, состоящего из Мехов тяжёлого класса, и командного/огневой поддержки копьё из тяжёлых и штурмовых машин. «Пехтура» не используют новую технологию, имея на всё подразделение только одну модель разработки после 3050 года и три оружия улучшенной технологии.



«Бронекавалерия Квинта»

Копьё/Ветераны/Надёжные

Командир: лейтенант Стивен Пауэрс

Четыре штурмовых танка на воздушной подушке *Saladin* «Бронекавалерии Квинта» были прикреплены к

подразделению между контрактами — никто с уверенностью не может сказать, где Квинт приобрёл их. Квинт знает, что четыре АС/20 *Saladin*'ов могут быстро повернуть любое сражение в его пользу и так хорошо заботится о танках, что вводит их в бой только тогда, когда имеется безопасный путь для их отступления.



«Охранный дивизион Квинта»

2 взвода/Регуляры/Надёжные

Командир пехоты: сержант Блейз Хатомико

Это подразделение тяжёлой пехоты оснащено лазерными винтовками для несения обычной службы по обеспечению безопасности, но, кроме того, вооружены и установками РБД, которые они несут, когда участвуют в сражении. Прикрытие отступления *Saladin*'ов бронетанкового подразделения в любой тяжёлой ситуации — одна из их наиболее важных обязанностей.



«РЕЙДЕРЫ РАМИЛЯ»: ОБОЮДООСТРОЕ ЛЕЗВИЕ

«Рейдеры» были сформированы из остатков других наёмных подразделений в первые годы 3-й Наследной войны. В течение первых нескольких десятилетий своего существования «Рейдеры» перемещались туда и обратно между Конфедерацией Капеллы и Федеративными Солнцами, подпортив свою репутацию из-за нескольких нарушений контракта, но им всегда удавалось найти работу из-за огромного спроса на войска в те годы. После последнего нарушения контракта с Конфедерацией «Рейдеры» решили, что им больше не следует оставаться во Внутренней Сфере. Осуществив налёт на центр поставок Ляо, наёмное подразделение сбежало на Периферию, где нашло работу в Магистрате Канопуса, который отчаянно

нуждался в то время в защите границ. С этого времени «Рейдеры Рамиля» приняли более профессиональные стандарты и даже начали стирать чёрные метки, полученные за их многочисленные нарушения более ранних контрактов. За годы личные связи подразделения и Магистрата Канопуса (см. **Офицеры**) настолько укрепились, что «Рейдеры» никогда не покинут службу на Магистрат. Но Канопус недавно понизил верность подразделения, оценивая его как «Надёжное», и «Рейдеры», по слухам, планируют снова вернуться во Внутреннюю Сферу.

«Рейдеры» используют тёмно-красную цветовую схему с чёрными полосами. Знаком отличия подразделения является пират, стоящий поверх DropShip'a класса *Леопард/Leopard*; он рисуется на корпусе БэтлМехов и фюзеляже аэрокосмических истребителей.

Рейтинг «Драгун»: D

ОФИЦЕРЫ

В 3041 году майор Николас Рамиль, сын командующего офицера, полковника Ньютона Рамиля, женился на Эмме Сентрелла – правительнице Магистрата Канопуса. Николас и Эмма имеют пять дочерей и одного сына, молодого Ньютона. Некоторое время тому назад Николас оставил королевскую резиденцию и вернулся в наёмное подразделение своего отца, взяв вместе с ним и командование. С тех пор между Николасом и Эммой Сентрелла имеется сохраняется весьма условная связь.

ТАКТИКА

Обычно 1-й батальон делится на 3 группы размером с роту каждая и развёртывается как щит, лёгкие разведывательные копыа выдвигаются значительно дальше на переднем плане. Тем временем штурмовой батальон перемещается в форме колонны за 1-м батальоном. Полковник Рамиль называет это как "манёвр трезубец". Когда один "зубец" 1-го батальона входит в столкновение с неприятелем, остальные две роты охватывают врага с флангов, а штурмовая колонна «Рейдеров» наступает прямо в центр врага.

ТЕХНИЧЕСКАЯ И ТРАНСПОРТНАЯ ПОДДЕРЖКА

«Рейдеры» обладают достаточным количеством DropShip'ов, чтобы переместить целое подразделение, и единственным JumpShip'ом, который они украли в 3022 году в Конфедерации Капеллы. Они к настоящему времени сильно зависят от технической поддержки Магистрата, а штат персонала достаточен, чтобы осуществлять 40% от необходимого уровня технического обслуживания.



«Рейдеры Рамиля»

2 батальон/Элита/Надёжные

СО: полковник Николас Рамиль

1-й батальон: майор Паула Ньюпен

2-й батальон: майор Николас Рамиль

Полковник Рамиль возглавляет элитным независимым командным копьём, которое обычно подключается к элитному 1-му батальону. Также называемый командным батальоном, 1-й батальон разделён на три одинаковые роты. Каждая рота может действовать независимо и состоит лёгкого/среднего, среднего/тяжёлого и тяжёлого/штурмового копий. 2-й батальон, под руководством майора Николаса Рамиля, – ветеранское штурмовое войско из больших и мощных Мехов. Батальон не имеет ни одного лёгкого Меха, а средних моделей лишь несколько.

«Рейдеры» обладают большим числом магистратовских модернизированных систем. Их роты оснащены Мехами, разработанными после 3050 года, и купленными за их собственные деньги,

и они получили от Магистрата несколько тонн оружия улущенной технологии.



«Небесные пираты Рамиля»

2 эскадрильи/Ветераны/Надёжные

Командир крыла: майор Элисса Баумгарден

Большинство аэрокосмических сил «Рейдеров» – исконные канопусцы. Если «Рейдеры» покинут Магистрат, некоторые из их пилотов почти наверняка останутся.



«Пехотные рейдеры Рамиля»

Батальон/Ветераны/Надёжные

Командир пехоты: майор Жоффрей Штерн

Пехота «Рейдеров» развёртывается вместе с БэтлМехами. 1-я и 2-я роты состоят из прыжковых солдат; 3-я рота считается лёгкой пехотой, но поддерживается копьём вертолётов для ведения быстрой разведки.



«КРЕСТОНОСЦЫ РОМАНОВА»: ЧЕСТЬ И МИЛОСЕРДИЕ

Когда Томас Марик основал «Рыцарей Внутренней Сферы», его идеалы задели струнку в душе у МехВоинов всей Внутренней Сферы. Многие приняли новые благородные идеалы генерал-капитана, а некоторые адже предприняли путешествие на Атреус, чтобы попытаться присоединиться к новой маркинской элите. К концу 3055 года собралось около 40 таких МехВоинов. Не желая включать такое большое количество иностранных солдат непосредственно в милицию Лиги Свободных Миров, Марик субсидировал создание независимого подразделения для этих МехВоинов, создав «Крестоносцев Романова».

«Крестоносцы» занимают неясную нишу между наёмниками и войсками Дома. Технически команда является наёмным подразделением, но действующая исключительно по контракту с Лигой. На практике же «Крестоносцы» являются подразделением ВЛСМ, а его члены приносят личную клятву верности Марик

Гусары. почти тем же способом, что и «Рыцари Внутренней Сферы», Гвардия Лиги Свободных Миров и Атреусские

Создание подразделения вызвало удивительно благосклонную реакцию во всей Внутренней Сфере, кроме Лиги. Множество оппонентов генерал-капитана критиковало это его предприятие. В речи в парламенте принц Кирк Камерон-Джонс Регулусский обвинил Томаса Марика в "применении двойных стандартов – под предлогом снижения числа наёмников, присутствующих в Лиге, отпуская тех наёмников, которые находились на службе у правительств провинций, он одновременно создаёт свою собственную частную армию." Хотя Марик и может быть обвинён в некотором лицемерии – из наёмников, нанятых Лигой, только «Крушители Кристен», которыми командовала сестра генерал-капитана, получали отличное обслуживание – он сообщил, что ожидает, что «Крестоносцы», когда их контракт истечёт, найдут работу у какого-либо другого Наследного Государства и распространят идеалы благородства во Внутренней Сфере.

Цветовая окраска «Крестоносцев» – тускло-серебристый с золотой отделкой. Полковым знаком отличия является средневековый рыцарь на белом боевом коне, замахивающийся мечом света на фоне зелёно-синего щита. Знак отличия изображается над "сердцем" каждого БэтлМеха.

Рейтинг «Драгун»: D

ОФИЦЕРЫ

Командует «Крестоносцами» Крипсин Романов, который прежде командовал батальоном «Галаад» у «Рыцарей Внутренней Сферы». МехВоины «Крестоносцев» боготворят офицера, родившегося на Орлове, даже несмотря на его грубый характер, и это отношение существенно помогло Романову объединить свои войска, которые охватывают большее разнообразие культур, технологий и подготовки.

Исполнительный офицер майор Ринн Йоханссон, бывший член расалхагской Кунгсарме, получил тяжёлое ранение в битве за Касер (Casere) с 3-м Медвежьим Гвардейским. Он – отличный МехВоин, несмотря на протез типа III, который заменяет ему левое предплечье и миомерные имплантанты на обеих ногах.

ТАКТИКА

«Крестоносцы» не обладают никакой специальной тактикой и пока, несмотря на свой энтузиазм, выполняют свои упражнения ниже среднего. Основная причина разочаровывающих результатов «Крестоносцев» – разница в уровне опыта внутри подразделения; члены полка колеблются от закалённых ветеранов до свежих рекрутов. За последние полгода полковник Романов и его персонал, очевидно, всё-таки решили эту проблему, расширив тренировочные программы, но настоящим испытанием для «Крестоносцев» станет только битва.

ТЕХНИЧЕСКАЯ И ТРАНСПОРТНАЯ ПОДДЕРЖКА

«Крестоносцы» пока не обладают никакими транспортным имуществом и собрали только небольшой технический персонал, составляющий 30% от оптимального.



«Крестоносцы Романова»

Полк/Регуляры/Фанатики

СО/1-й батальон: полковник сэра Крипсин Романов

ХО: майор Ринн Йоханссон

2-й батальон: майор Миака Танахоне

3-й батальон: майор Антонетта Турлоу

Технологический уровень БэтлМехов

«Крестоносцев» охватывает весь существующий спектр. Многие члены подразделения были лишены собственности, когда прибыли в Лигу Свободных Миров, и подразделение приобрело для них множество сильно повреждённых БэтлМехов. С другой стороны, подразделение обладает двумя захваченными клановскими ОмниМехами, *Dragonfly* и *Battle Cobra*, и многочисленными новыми моделями ЛСМ вроде *Wraith* и *Hercules*.

Подразделение также пытается приобрести такие Мехи, как *No-Dachi* ОВСД (из-за его саблевидной дубины). К настоящему времени «Крестоносцы» модернизированы на 35%.

К несчастью, льготное обслуживание подразделения Томасом Мариком вызвало значительное негодование среди других наёмников, нанятых Лигой, а также нескольких менее удачных подразделений Дома Марика. Такое негодование привело к недавнему инциденту во время подготовки на Коннауте (Connaught), когда разгоревшийся конфликт между членами 18-го Мариковского милицейского и несколькими «Крестоносцами» вылился в драку – что стало большим сурпризом для солдат милиции, которые ожидали «благородный и вежливый» ответ на свои оскорбления.



«РЕНЕГАТЫ РУБИНСКОЙ»: БЛИЗКО И ЛИЧНО

Это подразделение было сформировано из «Тяжёлой гвардии Гровера», наёмной роты, нанятой Синдикатом Драконов. Во время перемещения с Бронтона (Braunton) в марте 3057 года подразделение предприняло налёт на Клан Дымчатого Ягуара. Будучи ветераном, капитан Гровер Андерсон проигнорировал совет нового рекрута и двинул подразделение прямо на поджидавший их Бинарий Дымчатых Ягуаров. Андерсон совершил грубую ошибку, приказав сконцентрировать огонь, который заставил воинов Клана отступить от своих обычных правил сражения. *Cyclops* Андерсона был первым, кто был уничтожен сконцентрированным огнём клановцев.

Когда дрогнул исполнительный офицер, непосредственное командование подразделением взяла на себя Максофилия Рубинская, тот самый МехВоин, который предупреждал капитана. Имея уже подготовленное стратегическое отступление, она увела подразделение на более защищённую позицию в предгорьях Айронкастских гор. Последовавшее затем сражение на близкой дистанции свело на нет большую часть технологического преимущества Клана, позволив «Тяжёлой гвардии» победить войско Клана и отступить с оставшейся половиной личного состава. В следующем году Рубинская изучала и оттачивала тактику ведения ближнего боя, непрерывно тренируя свою полуроту и проведя множество успешных налётов на Дымчатых Ягуаров.

«Ренегаты» используют маскировочную схему окраски своих БэтлМехов, изменяя цвета так, чтобы они соответствовали местности, на которой они действуют. Знаком отличия подразделения является полировано-хромированная механическая оса, которая изображается в верхней части левой ноги каждого БэтлМеха (этот знак отличия, вместе с боевыми возможностями подразделения в области ведения ближнего боя, позволил некоторым офицерам ОВСД дать подразделению прозвище «Рой»).

Рейтинг «Драгун»: В-

ОФИЦЕРЫ

Капитан Максофилия Рубинская первоначально тренировалась под командованием своего отца с наёмным полком «Лёгкой кавалерии Рубинского». Она посещала небольшую академию МехВоинов в старом Тиконов Ричс, отслужила срок с дэвионовской 4-й Гвардейской ПБК, а затем вернулась в «Лёгкую кавалерию». После спора со своим отцом Максофилия покинула полк, найдя работу в «Тяжёлой гвардии Гровера». Несмотря на то, что Рубинские клянутся, будто их конфликт имел семейный характер, многие наблюдатели считают, что конфликт уходит корнями в вопрос: кто же, в конечном счёте, будет командовать «Лёгкой кавалерией» – Максофилия или её старший брат Тамас? Оба – отличные МехВоины, хотя Максофилия недавно выказала большой талант в тактике и стратегии, а также прирождённый лидерский дар.

ТАКТИКА

«Ренегаты» специализируются в ближнем бою. Они предпочитают сражаться на стесняющей местности, вроде густого леса или гор, но при ведении ближнего боя также хорошо действуют и на открытой местности. Подразделение очень опытно в тактике неожиданного появления и засадах, а также в физических атаках.

ТЕХНИЧЕСКАЯ И ТРАНСПОРТНАЯ ПОДДЕРЖКА

С МехВоинами, помогающими небольшому техническому персоналу, «Ренегаты» могут обеспечить достаточную поддержку, чтобы покрыть 60% своих эксплуатационных требований. Тем не менее, они едва могут поддерживать применяемое клановское оборудование, поэтому довольно часто обменивают клановские трофеи у ОВСД на оборудование улучшенной технологии Внутренней Сферы и наличные. Подразделение уже скопило большой запас оборудования, необходимое для расширения подразделения до полной роты.

После смерти командующего прежнего подразделения и его исполнительных офицеров «Ренегаты» «унаследовали» от «Тяжёлой гвардии» DropShip класса *Союз/Union*. «Ренегаты» переименовали его в *Улей/The Hive*.



«Ренегаты Рубинской»

Усиленное копье/Ветераны/Надёжные

СО: капитан Максофилия Рубинская

Наёмное подразделение

организовано в усиленное копье из 6-и Мехов, или полуроту. Рубинская хотела бы добавить вторую полуроту, но на это мало надежды, пока подразделение не вернётся на Аутрич для вербовки новых воинов.

Подразделение сформировано из тяжёлых и средних БэтлМехов. Все они, кроме одного, – модели разработки до 3050 года, но переоборудованы улучшенной технологией, а примерно 20 т трофейного клановского оборудования повысили модернизацию этого небольшого подразделения до 40%. Кроме того,

«Ренегаты» недавно получили выгодное предложение от наёмного подразделения «Боевая магия» переоборудовать машины «Ренегатов». *Rifleman* капитана Рубинской, который уже оснащён прыжковыми двигателями, средними лазерами и радиаторами для улучшения возможностей вести ближний бой, был ещё больше модифицирован опытными техниками «Боевой магии»; теперь её *Rifleman* в ближнем бою может считаться БэтлМехом штурмового класса. Подобные меры привели к нескольким другим ударным модификациям для остальной части БэтлМехов подразделения, включая замену установки РБД и топора на пусковую установку РДД у *Archer'a*, добавление MASC *Scorpion'y* и замену 12 пулемётов *Scorpion'a* на ПИИ.



«КИТАЙСКИЕ БАНДИТЫ СМИТСОНА»: УПАВШИЕ, НО НЕ ВЫЛЕТЕВШИЕ ИЗ ИГРЫ

В сентябре 3057 года 2-й полк «Китайских бандитов Смитсона» был разбит резервной вудстокской милицией, а ветеранский 1-й полк потеряли две трети полка от милиции Нанкина (Nanking). К декабрю вудстокские резервисты уничтожили ещё одну роту 1-го полка и заперли остальных на территории промышленного комплекса. «Чёрные кобры», прибывшие в качестве подкрепления, погибли в воздухе, когда в результате саботажа взорвались их DropShip'ы. В итоге четырём DropShip'ам «Бандитов» класса *Повелитель/Overlord* удалось эвакуировать всего 3 роты МехВоинов «Бандитов» вместе с 1000 т разрушенных Мехов, переправив их в Лигу Свободных Миров.

Томас Марик отказался восстановить «Бандитов», указав на то, что контракт подразделения не требовал от него замены Мехов, захваченных в качестве трофеев силами победителей. Тем не менее он согласился оплатить свой юридический долг «Бандитам» в виде новых технологий – точнее, стоимостью более 300 т полевых модернизационных комплектов и несколькими XL-двигателями. И поэтому полковник Ада Губсер увела «Бандитов» на Аутрич, где они вновь начали процесс воссоздания.

«Бандиты» сначала продали один из своих DropShip'ов класса *Повелитель* «Драгунам» за стоимость двух рот БэтлМехов улучшенных моделей Внутренней Сферы, другой роты ОмниМехов Внутренней Сферы и некоторой суммы С-кредитов. Вынужденная уволить почти 100 своих МехВоинов, Губсер поделила большинство мариковских модернизационных комплектов среди них в качестве помощи, гарантировав тем самым, что каждый из них найдёт другое наёмное подразделение.

Для своих машин «Бандиты» применяют схему из зелёного цвета с золотой штриховкой. Знак отличия подразделения изображается в верхней части левой ноги и на правом плече Мехов.

Рейтинг «Драгун»: А-

ТАКТИКА

До катастрофы на Нанкине «Бандиты» специализировались на ведении боевых действий в джунглях и лесистой местности. Оставшиеся «Бандиты» сохранили некоторый опыт, но различным подразделениям «Бандитов» недостаёт слаженности опытного подразделения. Губсер понимает, что эта слабость может быть использован неприятелем, и работает над тем, чтобы исправить сложившееся положение вещей.

ТЕХНИЧЕСКАЯ И ТРАНСПОРТНАЯ ПОДДЕРЖКА

Несмотря на то, что после поражения на Нанкине «Бандиты» потеряли многих своих техников, они получили несколько техников «Драгун» после своей недавней продажи DropShip'a этому наёмному подразделению. Следовательно, текущая оценка технической поддержки «Бандитов» – 90% от оптимальной.

Три DropShip'a «Бандитов» класса *Повелитель* предоставляют им 150% оптимальной транспортной обеспеченности. Лидеры «Бандитов» рассчитывают продать третий DropShip и восстановить другой батальон, но Губсер предпочитает сделать это только в том случае, если «Бандитам» в будущем нужно будет быстро восстановить фонды.



«Китайские бандиты Смитсона»
2 батальона/Ветераны/Надёжные
СО/1-й батальон: полковник Ада Губсер
2-й батальон: майор Трей Эрикссон

С модернизационными комплектами и XL-технологией от сделки с Мариком и полностью отремонтированными Мехами от «Драгун» модернизация «Бандитов» оценивается в 55%. Они также имеют роту ОмниМехов Внутренней Сферы. Тем не менее «Бандиты» всё ещё не обладают Мехами для независимых командных подразделений.



«Воздушные бандиты»
2 копы/Ветераны/Надёжные
Командир крыла: капитан Джеймс Стиллвелл

За Губсер на Аутрич следовали только 4 пилота с тяжёлыми истребителями из воздушного имущества «Бандитов», уцелевшего на Нанкине.



«Наземные бандиты»
Рота/Элита/Надёжные
Командир пехоты: майор Филлис МакКлейн

После Нанкина Губсер уменьшила пехотные силы «Бандитов» до элитной роты, способной к интенсивным действиям на поле боя. К сожалению, она пока не убедила «Драгун» подготовить свою пехоту к боям с бронированной пехотой или продать ей бронекостюмы.



«НАДЁЖНАЯ ПОДДЕРЖКА»: ОБЫЧНАЯ ВОЙНА

После 10 лет службы в пехоте ВСФС и гарнизонной службы на трёх различных мирах Гарри Сандерс начал понимать, что планетарные правительства *никогда* не чувствуют себя в достаточной безопасности. Они всегда требовали больше Мехов, больше бронетанковых частей, больше *людей*. Это не значило, что пехотинец был наименее эффективной боевой единицей на современном поле боя – по крайней мере, они были чем-то большим.

Поэтому, когда в 3053 года Сандерс вышел в отставку, он купил себе билет на Аутрич и сделал объявление, приглашая к сотрудничеству "ветеранов-пехотинцев, недавно вышедших в отставку и ищущих работу". На это объявление откликнулось более 8000 человек, более 600 согласились приехать

на Аутрич на свои собственные деньги, чтобы присоединиться к предлагаемому Сандерсом полку наёмной пехоты.

По традиции наёмных подразделений, офицерами становятся те, кто вложил в казну подразделения больше всех денег. Из этого капитала самопровозглашённый полковник Сандерс закупил хорошее оружие, затем поддержанную униформу высокого качества и рекламные головиды. Благодаря этим затратам, и особенно использованию головидов, Сандерс заключил несколько хорошо оплачиваемых контрактов, что позволило полку начать приобретение специализированного оборудования уже на первом году своего существования, не сделав ни единого выстрела.

Кажется, пока кредо Сандерса – «хорошо ищите, и вы можете брать больше» – работает. Подразделение почти не имеет проблем с заключением выгодных контрактов, даже несмотря на то, что в действительности наиболее сильными аргументами, кажется, являются строгое хаки и оливкового цвета парадная униформа, броская маскировочная униформа, незапятнанные в результате работы комбинезоны и стандарты безупречной чистоты.

Знаком отличия подразделения является силуэт стрелка на фоне клёпанного по краям щита цвета серого оружейного металла. Знак отличия носится на рукаве или изображается на транспортных средствах подразделения. Батальонам, ротам и взводам также дозволено иметь свои нашивки, но только после того как получат одобрение Сандерса.

Рейтинг «Драгун»: В-

ОФИЦЕРЫ

Капелланский беженец, подполковник Ву Цен Ло прибыл на Аутрич с твёрдым намерением командовать батальоном, а прибывшие с ним люди имели опыт командования своими ротами, взводами и отделениями. Он также привёл запас своего собственного тяжёлого пехотного вооружения, такие как портативные пусковые установки РБД и огнемёты. Полковник Сандерс не стал спрашивать, откуда было получено оборудование, – он поспешно включил это в рекламные головиды и повысил стоимость найма подразделения.

ТАКТИКА

«Надёжная поддержка» всё ещё не может сравниться с каким-нибудь подразделением, тяжелее средних танков, но пока что они показывают себя с хорошей стороны. Сандерс во время использования полковой тактики на поле боя опирается на своих командиров батальонов. Они используют транспортные вертолёты, чтобы перевозить артиллерию и осуществлять «мягкую высадку» тяжёлой пехоты непосредственно на поле боя. Тем временем тяжёлые войска прыжковой пехоты на флангах регулярной пехоты атакуют один из флангов врага, чтобы связаться с солдатами в центре, обеспечивая, таким образом, плацдарм. Затем подразделение снова начинает эту процедуру, нацеливаясь на другую область сопротивления.

ТЕХНИЧЕСКАЯ И ТРАНСПОРТНАЯ ПОДДЕРЖКА

Из-за своего малого количества транспортных средств, «Надёжная поддержка» не требует большой базы технической поддержки. Солдаты сами заботятся о своём собственном оружии и даже действуют как помощники механика. Но даже этот низкий эксплуатационный уровень оценивается в 100% от оптимального.

Полк приобрёл единственный старый DropShip класса *Кондор/Condor*, способный перемещать почти половину солдат и транспортных средств подразделения.



«Надёжная поддержка»

Полк/Ветераны/Надёжные

СО: полковник Гарри Сандерс

1-й батальон: майор Келли Фитцпатрик

ХО/2-й батальон: подполковник Ву Цен Ло

3-й батальон: майор Дэвид Джонсон

Полковой командный взвод Сандерса, а также независимые командные взводы на уровне рот и батальонов, моторизованы и оснащены лазерными винтовками.

Первые роты и 1-го, и 2-го батальонов состоят из двух обычных пехотных взводов и одного взвода пехоты, вооружённой лазерными винтовками. Эти роты в первую очередь служат в качестве охраны и оккупационных войск, но по меньшей мере одно отделение в каждой роте специализируется на разведывательных действиях. Вторые роты каждого батальона содержат взводы, которые состоят из двух отделений, вооружённых лазерными винтовками, одного отделения

огнемётчиков и одного отделения с РБД. Эти взводы предназначены для развёртывания против бронетанковых или других тяжёлых частей противника. Третьи роты каждого батальона состоят из одного взвода, состоящего из 21 солдата тяжёлой прыжковой пехоты, и двух взводов моторизованной пехоты. Моторизованная пехота включает в себя отдельное отделение вертолётов.

3-й батальон, «Надёжные специальные», содержит солдат, обладающих различными специальными способностями, которые им удалось приобрести. Пехота, предназначенная для борьбы с Мехами, включая и одно прыжковое отделение, составляют 1-ю роту. Тяжёлая артиллерия, отделение подрывников/саботажников и отделение по «чёрным» операциям составляют 2-ю роту. 3-я рота сформирована из частей традиционной воздушной поддержки и включает в себя традиционные истребители и полный взвод вертолётов.



«МЕТАЛЛИЧЕСКИЙ ГРОХОТ ШТОРМА»: СЛУЖА АЛЬЯНСУ

Будучи ещё молодым, после завершения своей военной службы в Содружестве Лиры, капитан Грифф Шторм в 3024 году созвал вместе нескольких друзей, чтобы сформировать наёмную роту. Благосклонность судьбы позволили подразделению быстро расшириться и шестью годами позже достигнуть численности батальона. Получив обещание хорошего гарнизонного контракта, если он сможет расшириться до полного полка, Шторм сильно истратился, чтобы нанять ветеранов 4-й Наследной войны, и в 3034 году полк наёмников переместился на место гарнизонной службы на Локсли (Loxley).

На Локсли в Серых горах полковник Шторм обнаружил забытый завод БэтлМехов. 12 лет изнурительной работы, огромные займы у штайнеровского правительства и дополнительная финансовая поддержка от инвестора Самюэля Норса помогли запустить завод. Компания «Норс-Шторм БэтлМехс» понимала, что для того, чтобы выбраться из огромной долговой ямы, ей нужна продвинутая модель Меха. В 3048 году они воплотили этот проект – появился штурмовой Мех *Devastator*. Почти сразу же Федеративное Содружество подписало соглашение о покупке у «Норс-Шторм» всей партии новопроизведённых БэтлМехов.

После распада Содружества полковник Шторм подтвердил лояльность наёмного подразделения Дому Штайнера и убедил своих партнёров в «Норс-Шторм БэтлМехс» поставлять *Devastator*ы исключительно Альянсу Лиры. В ответ на это Альянс Лиры предоставил Шторму назначение в гарнизонное гарнизона на Кикую (Kikuyu) – планету, расположенную в пределах одного прыжка от границы с Нефритовыми Соколами. Кроме того, наёмное подразделение, по слухам, ведёт переговоры о возможном слиянии с «Горцами Вулвертона».

Для своих машин «Металлический грохот Шторма» используют тёмно-синий цвет. Полковым знаком отличия является чёрная грозовая туча, пронизанная молнией, на красном фоне. Знак отличия наносится на нижнюю часть левой ноги Мехов, на заднее левое крыло бронетанковых машин и на конце левого крыла аэрокосмических истребителей. Роты БэтлМехов пронумерованы от одного до десяти, и этот номер изображается на верхней части правого плеча БэтлМехов.

Рейтинг «Драгун»: В+

ОФИЦЕРЫ

Командует подразделением полковник Грифф Шторм. Его младшая сестра, Гейл Шторм-Таракион, служит в качестве исполнительного офицера, заместителя. В последние годы Шторм вызвал шум, уйдя в отставку и вернувшись к своему имуществу на Локсли, передав командование своей сестре, пока его сын не станет достаточно взрослым, чтобы командовать подразделением.

ТАКТИКА

Обычно сначала два батальона перемещаются вперёд, чтобы атаковать противника, а затем отступают назад, к медленному третьему штурмовому батальону. Затем 3-й батальон пробивает брешь в порядках центра врага или вступает в бой с одной частью сил противника, тогда как остальные батальоны «Грохота» прорываются в любую брешь и наносят огромный урон.



«Металлический грохот Шторма»

Полк/Ветераны/Фанатики

СО/1-й батальон: полковник Грифф Шторм

ХО: подполковник Гейл Шторм-Таракион

2-й батальон: майор Кристин Стил

3-й батальон: майор Джо Прал

4-я рота/2-й батальон: лейтенант Джереми Шторм

Полк сконфигурирован для тяжёлой борьбы, и все три батальона «Грохота» управляются независимыми командными копиями. 3-й батальон, прозванный «Тяжёлым металлом», организован как штурмовой батальон по образцу времён Звёздной Лиги, с четырьмя ротами по четыре копия в каждом, по большей части состоящих из тяжёлых и штурмовых БэтлМехов с несколькими быстрыми средними машинами для ведения разведки.

Через компанию «Норс-Шторм БэтлМехс» полку удалось обеспечить себе 50% уровень модернизации. Большинство Мехов разработок после 3050 года, как, например, *Devastator*, *Spector* и *Thunder Hawk*, поставлены компанией. Однако подразделение обладает также и двумя захваченными у Стальных Гадюк ОмниМехами.



«Железные орлы»

Усиленное крыло/Ветераны/Фанатики

Командир крыла: майор Риан Саммерс

«Железные орлы» состоят из 26 истребителей, разделённых на 4 эскадрильи и командное копьё. Крыло применяет, по большей части, устаревшие истребители с модернизированным улучшенной технологией основным оружием. Некоторые также оснащены двойными охладителями.



«Грязные крысы»

2 батальона/Регуляры/Надёжные

Командир пехоты: майор Джейсон Тайлер

2-й батальон: майор Мэгги Эллиот

Два батальона «Грязных крыс» находятся на службе у полковника Шторма с 3040 года, обычно обеспечивая безопасность базы или охраняя семьи полка. 3-й батальон пехоты, формируемый на Локсли, будет состоять из 2-х рот, предназначенных для борьбы с БэтлМехами, и ротой, оснащённой новыми боевыми костюмами *Ленивец/Sloth*.

4-й РЕЙНДЖЕРСКИЙ ТАУ КИТА: ЗАСЛУЖЕННОЕ ПОЧТЕНИЕ

Одно из старейших и наиболее стабильных подразделений, нанятых капелланскими вооружёнными силами, «Рейнджеры Тау Кита» по численности никогда не превышали полк, но неоднократно снижали численность до одного-единственного батальона. Тем не менее, «Рейнджеры» никогда не пятнали свой послужной список и неоднократно побеждали элитные полки во время своей 250-летней карьеры в качестве наёмного подразделения.

Первоначально будучи частью Сил обороны Звёздной Лиги, «Рейнджеры» были одним из тех подразделений СОЗЛ, которые остались после Исхода Александра Керенского. Оказавшись перед выбором – расформирование, поглощение или наёмная служба, – «Рейнджеры Тау Кита» решили сохранить свои собственные традиции, став наёмниками. Подразделение начало свою новую карьеру, подписав соглашение с Домом Ляо, который предложил «Рейнджерам» гарантированные независимые командные права и отличные условия обеспечения на тот срок, на который они остались бы на службе в Конфедерации.

С тех пор «Рейнджеры» остаются на службе в Конфедерации Капеллы, и время от времени сражаются против одного из других Великих Домов, сталкиваясь с некоторыми лучшими подразделениями Внутренней Сферы. «Рейнджеры» терпели и неудачи, но нередко они справлялись с неудачами лучше, чем сами того ожидали.

КОМАНДОВАНИЕ

Отношение между «Рейнджерами Тау Кита» и канцлером Конфедерации иногда становилось натянутыми, но ни одна сторона никогда не хотела разорвать контракт подразделения. По соглашению, командир «Рейнджеров» подчиняется непосредственно капелланскому стратегическому военному министру и канцлеру Ляо.

Обычно Дом Ляо сдерживал своё обещание сохранения «Рейнджерами» независимых командных прав, но он дважды за их 250-летнюю службу убеждал подразделение принять внешнее управление. Первый раз это было, когда «Рейнджеры» были подключены к «Бронекавалерии МакКэррона» для планетарного штурма. Второй и последний раз это было во время оказавшегося неудачным нападения на Эмерсон (Emerson) во время 2-й Наследной войны, нападение, которое стоило подразделению две трети его численности.

Полковник Шелли Якс служит в качестве командующего офицера «Рейнджеров» (семья Якс стала наследовать командование «Рейнджерами» с 3042 года, когда погиб последний из Брандербергов, не оставив после себя никого из преемников). Якс – одна из самых популярных командиров когда-либо командовавших «Рейнджерами». Тонкий тактик и стратег, она может также иметь дело с политиками и бюрократами, не теряя спокойствия, что редкость среди командиров наёмников. Также ходят слухи о её любовной связи со стратегическим военным министром Талоном Заном.

ИМЕЮЩИЕСЯ В НАЛИЧИИ ВОЙСКА И ОРГАНИЗАЦИЯ

«Рейнджеры» в течение многих лет медленно воссоздавали свой 2-й батальон, но формально не добавляли его в свой состав до 3057 года. Оба батальона оцениваются как ветеранские (периодические

ротации гарантируют то, что солдаты обоих батальонов получают боевой опыт), и оба они применяют отдельные командные копы. Кроме того, Якс недавно расширила своё полковое командное копьё до полной роты ветеранов МехВоинов и рассчитывает использовать эту роту как ядро третьего батальона «Рейнджеров», который будет организован в течение следующих 5-10 лет.

Мехи «Рейнджеров», благодаря приобретению ремонтных комплектов в счёт платы от ныне покойного канцлера Романо Ляо, считаются модернизированными на 60%.

«Рейнджеры» считают себя полком тяжёлого огня и при наборе своих сил пытаются поддерживать тяжёлый вес. Таким образом, типичная рота «Рейнджеров» состоит из одного среднего и одного лёгкого копий Мехов для ведения разведки, и тяжёлого и штурмового копий. Мехи «Рейнджеров» включают в себя 6 машин времён Звёздных Лиги, включая *Flashman* и двух *Crockett*’ов, а также многочисленные проекты, основанные на базе *Marauder*’а. У Мехов времён Звёздной Лиги, пострадавших от технологического упадка, передовое оружие и компоненты были изношены, и не могли быть заменены, однако с возрождением технологий времён Звёздной Лиги в 31-м столетии «Рейнджеры» смогли модернизировать свои машины времён Звёздной Лиги. «Рейнджеры» также предпочитают тяжёлые аэрокосмические истребители, которые могут противостоять множеству попаданий.

ТЕХНИЧЕСКАЯ И ТРАНСПОРТНАЯ ПОДДЕРЖКА

Когда «Рейнджеры Тау Кита» стал наёмным, он удержал достаточное количество техников СОЗЛ, которые могли бы исправить и поддерживать технику времён Звёздной Лиги «Рейнджеров». Большая часть этого опыта была сохранена, так что когда столетиями позже вновь появилась технология Звёздной Лиги, вспомогательный персонал «Рейнджеров» уже имел основные навыки, необходимые для работы с «новым» оборудованием. Таким образом, подразделение обменяло это знание с тогдашним канцлером Романо Ляо на дополнительные ремонтные пакеты. Вспомогательный персонал «Рейнджеров», хотя и небольшой, может обеспечить более 80% необходимой еженедельной поддержки подразделения.

«Рейнджеры» также сохранили 3 DropShip’a класса *Повелитель/Overlord*, один DropShip класса *Крепость/Fortress* и JumpShip класса *Звёздный Властелин/Star Lord*. Один из *Повелителей* был уничтожен в бою, но персонал «Рейнджеров» тщательно следит за остальными судами.

ЦВЕТА И ЗНАКИ ОТЛИЧИЯ

Цветовая схема 4-го Рейнджерского Тау Кита менялась столетиями – от маскировочной до коричневой, затем к золотому и до нынешней бронзы, отделяемой тёмно-золотым. Полковой знак отличия – золотая стилизованная цифра «4» на фоне звёздного поля. Знак отличия изображается на боку аэрокосмических истребителей и в верхней части правой руки и в нижней левой части корпуса всех БэтлМехов. Батальонные знаки отличия изображаются на внешней стороне правого бедра Мехов.



4-й РЕЙНДЖЕРСКИЙ ТАУ КИТА: ЛУЧШАЯ ЗАЩИТА

Во время нападения Марика-Ляо в 3057 году 4-й Рейнджерский Тау Кита покинул свой гарнизонный пост на Сиане, чтобы нанести удар по 12-му Веговскому Рейнджерскому на Кемпертауне (Campertown). Поддержанные наёмными полками из Лиги Свободных Миров, «Рейнджеры» выбили с планеты элитный веговский полк «Альфа», а затем, перед возвращением на Сиан, помогли подавить сопротивление на Лессалесе (Lesalles) и Рабалле (Raballa). Готовность Сунь-Цу Ляо использовать большинство своих гарнизонных сил

(Дом Имарра также был на Сиане, оставив для защиты столичного капелланского мира только «Красных Улан»), была такой же неожиданностью, как и всё нападение. «Рейнджеры Тау Кита» довольно высоко оценивали свой шанс снова участвовать в боях, и они продемонстрировали свою благодарность канцлеру, преподнося ему захваченный БэтлМех *Emperor*, с нарисованным по всему корпусу символом Конфедерации. Вскоре после преподнесения этого подарка полковник Якс несколько дней гостила у канцлера, во время которых она часто встречалась с ним и со стратегическим военным министром Заном.

4-й Рейнджерский Тау Кита – одно из нескольких наёмных подразделений, оцененных как «А*».

Рейтинг «Драгун»: А*

ОФИЦЕРЫ

Подполковник Гарибальди Якс – отличный администратор и элитный воин, но у него отсутствуют стратегический или тактический инстинкт. Это основная причина, почему на поле боя кольцо безопасности вокруг полковника Шелли Якс такое плотное, и почему Гарибальди имеет приказ передать общее командование командирам батальонов подразделения, если Шелли во время битвы окажется неспособной сделать это сама.

Ещё один Якс, капитан Дэниэл Якс, также служит в подразделении. Дэниэл более известен своим мастерством МехВоина, которое и позволило ему произвести дорогостоящую модернизацию своего БэтлМеха.

ТАКТИКА

Командное копьё командной роты «Рейнджеров» обычно перемещается по всему полю боя, позволяя полковнику Яксу управлять фланговым нападением или укреплять слабые места в порядках «Рейнджеров». Основной задачей авангардного копья подразделения является нахождение между командным копьём и любой опасностью (МехВоины авангарда являются большими знатоками уклонения от вражеского огня и используют движение и местность, чтобы быть уверенными, что избегнут частых попаданий).

Системы С³ позволяют БэтлМехам командного и прикрывающего копья с большей точностью поражать свои цели, а штурмовое копьё может обеспечить разрушительную огневую мощь, как только оно вступит в контакт с неприятелем. Также штурмовое копьё прикрывает любое отступление, которое командная рота должна совершить.

Остальные два батальона «Рейнджеров» могут действовать вместе, отдельно или как подразделения размером с роту. 1-й батальон специализируется на ведении сражений на открытой местности, но также компетентен и в ведении боевых действий на ограничивающей местности. Тем не менее, атака из засады может привести боевые планы батальона в полный беспорядок. 2-й батальон более гибок на поле боя, быстро и энергично реагируя на почти любую тактику врага.



4-й Рейнджерский Тау Кита 2 батальона/Ветераны/Фанатики

СО: полковник Шелли Якс

ХО: подполковник Гарибальди Якс

1-й батальон: майор Орион Сэндлфорд

2-я рота: капитан Дэниэл Якс

2-й батальон: майор Эрнесто Холлифелд

Командование «Рейнджеров» – элитная командная рота. Она полагается на устаревшие модели Мехов, модернизированные улучшенным оружием и С³ компьютерными сетями. Командное копьё сформировано из быстрых и хорошо бронированных тяжёлых машин. Каждая несёт мастер С³-систему, но очень мало оружия (С³-системы сконфигурированы в мастер-сеть). Авангардное копьё сформировано из машин среднего класса, а копьё прикрытия является штурмовым копьём.

1-й батальон является ударным подразделением тяжёлого типа, созданный для повышения мощи. 2-й батальон предпочитает

более быстрые тяжёлые модели и системы MASC, дающие Мехам на поле боя дополнительную манёвренность.

Позднее модернизацию получила и 2-я рота капитана Дэниэла Якса. Командное копьё капитана Якса содержит только *Flashman* и два *Crockett*а времён Звёздной Лиги. Остальная часть роты – модели выпуска после 3050 года и сильно модернизированные машины разработки до 3050 года.



«Жёсткий воздух»

Крыло/Ветераны/Фанатики

Командир крыла: майор Тара Мишель

Тяжёлые истребители

«Рейнджеров» известны атаками целей лоб в лоб и концентрацией огня. Однако эти истребители одинаково опасны и при индивидуальных боях, поскольку их пилоты маневрируют с удивительным умением.

12-й ВЕГОВСКИЙ РЕЙНДЖЕРСКИЙ: СЛУЖИТЬ И ЗАЩИЩАТЬ

Избежав урона от вторжения Кланов, 12-й Веговский Рейнджерский получил свою долю военных действий во время нападения Марика-Ляо в 3057 году. Во время этой кампании полки «Рейнджеров» удерживали четыре мира в ключевой области марки Сарна, области пространства, граничащей с Конфедерацией Капеллы и с Лигой Свободных Миров. Поддержанные наёмными полками, снабжаемые Мариком, войска Ляо, одновременно атаковали все четыре мира, чтобы помешать полкам «Рейнджероа» оказать друг другу помощь.

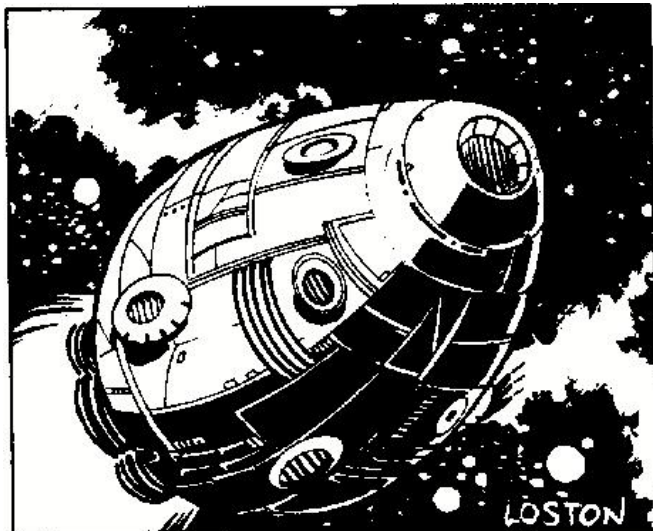
Превзойдённые численно в соотношении три к одному, «Рейнджеры» оказывали сопротивление, как только могли, но оказались перед выбором – или отступить, или быть полностью уничтоженными. Полки сначала отступили на Кори (Corey), а затем на Секонд Трай (Second Try), надеясь организовать согласованную защиту, но обнаружили, что этот мир уже пал. В конечном счёте «Рейнджеры» разделились на две оперативные группы, и отступили ещё дальше, чтобы избежать окружения.

Когда полки «Альфа» и «Бета» «Рейнджеров» достигли Нового Арагона (New Aragon), они получили приказ удержать станцию и предотвратить дальнейшее продвижение Ляо. Полки «Дельта» и «Гамма» были не такими удачливыми, выпрыгнув в пиратской точке у Плейоны (Pleione) и обнаружив её под защитой недавно нанятого «Легиона Бриона». Ожидая встретить того же противника, который бежал с поля боя во время 4-й Наследной войны, «Рейнджеры» попытались отбить мир для Федеративного Содружества. Однако будучи ослабленными, испытывая нехватку боеприпасов и встретив обновлённый «Легион», полки «Рейнджеров» вскоре были отброшены в Федеративное Содружество, где они, наконец, остановились для отдыха и ремонта на Алголе (Algol).

КОМАНДОВАНИЕ

С тех пор, как во время 2-й Наследной войны 12-й Веговский Рейнджерский стал наёмным, командир полка «Альфа» всегда является командующим офицером и имеет звание генерала. Том Стансель занимает этот пост вот уже 11 лет. Как командующий подразделением, он наблюдает за назначением всех четырёх полков «Рейнджеров» и отвечает за поведение других старших офицеров подразделения.

Каждый полк «Рейнджеров» действует как независимое подразделение, и только генерал может принять командование над более чем одним полком. Следовательно, всякий раз, когда два или более полка «Рейнджеров» должны размещаться вместе, один из них – полк «Альфа».



ИМЕЮЩИЕСЯ В НАЛИЧИИ ВОЙСКА И ОРГАНИЗАЦИЯ

После потерь «Рейнджеров» в марке Хаос Стансель понял, что «Рейнджерам» не стоит рассчитывать на большую помощь от Федеративного Содружества, которое было занято воссозданием и усилением подразделений Дома вдоль переднего края с Кланами. Поэтому Стансель расформировал полк «Дельта» и дополнил уцелевшими полк «Бета», создав, таким образом, три полка полной численности ветеранского уровня или лучше. По слухам, «Рейнджеры» могут вскоре продать несколько DropShip'ов полка «Дельта», чтобы приобрести командные транспортные суда поменьше, как, например, Союзы/Union'ы, и сформировать независимые батальонные и полковые командные копыя.

Хотя Мехи «Рейнджеров» не сильно модернизированы, они применяют значительное число оружия улучшенной технологии.

ТЕХНИЧЕСКАЯ И ТРАНСПОРТНАЯ ПОДДЕРЖКА

Предполагая тяжёлую борьбу в марке Хаос, «Рейнджеры» после подписания своего последнего контракта собрали большой вспомогательный технический персонал. Несмотря на потерю полного полка, «Рейнджеры» сохранили всех своих техников, это решение позволило им иметь 120%-й уровень поддержки от оптимального. Пока Стансель не выказывает никакой заинтересованности в уменьшении своего вспомогательного персонала.

«Рейнджеры» в течении долгого времени полагаются на комбинацию DropShip'ов класса Повелитель/Overlord и Ищущий/Seeker, чтобы перемещать свои четыре полка. После расформирования полка «Дельта» подразделение обладает избыточным количеством DropShip'ов. Однако JumpShip'ы «Рейнджеров» могут разместить только половину их DropShip'ов. Как результат, Стансель рассматривает план продажи DropShip'ов полка «Дельта» и приобретения дополнительных JumpShip'ов.

ЦВЕТА И ЗНАКИ ОТЛИЧИЯ

По традиции, «Рейнджеры» используют обычную маскировочную схему, которую они сохраняют независимо от того, соответствует ли она местности боевых действий. Знаком отличия подразделения является планетарный щит Веги, который изображается на корпусе Мехов, боковой стороне истребителей и бронированных транспортных средств. В верхней части левой ноги Мехов полки «Бета» и «Гамма» также изображают полковые знаки отличия.



ПОЛК «АЛЬФА»: КРУШИТЕЛИ БЕТОНА

Последняя оценка повреждений, полученных после кампании в марке Хаос, показала, что элитный полк «Альфа» «Рейнджеров» избежал разгрома и находится в гораздо более лучшей форме, чем можно было подумать, сохранив почти полную целостность управления. Машин было потеряно машин более батальона, но убито было только 13 МехВоинов, что облегчило восстановление полка, причём без потери опыта. Теперь полк располагается на Новом Арагоне – стратегически важном мире, расположенном в середине так называемых Спорных территорий.

Рейтинг «Драгун»: А*

ОФИЦЕРЫ

Маргарет Смайт, бывший майор ВСФС, была вынуждена уйти в раннюю отставку после 4-й Наследной войны. Очевидно, она или не получила или проигнорировала приказ о возвращении (в зависимости от того, кто во что верит), что привело к потере всего её батальона, за исключением трёх МехВоинов. Смайт ранее сталкивалась по службе с 12-м Веговским Рейнджерским, и когда она направила прошение о членстве в подразделении, «Рейнджеры» немедленно доверили ей командование батальоном полка «Альфа».

Майор Крис Дженкинс, будучи родом из Лиги Свободных Миров, прибыл в Федеративное Содружество перед самым нападением Марика-Ляо. Он почти не выказал неохоты сражаться со своими земляками во время нападения 3057 года, часто выманивая их с помощью насмешек над их происхождением из Лиги, а затем, используя тактику сконцентрированного огня, уничтожал всех обидчивых МехВоинов, которые слишком далеко отходили от своих позиций.

ТАКТИКА

Уверенность полка «Альфа» в себе не зависит от места сражения. Однако подразделение сильно специализируется в городской обороне и штурмовой тактике. Когда это возможно, он пытается сражаться вдоль пустынных шоссе, промышленных комплексов или космопортов, чтобы минимизировать потери среди гражданских лиц.

В начале сражения генерал Стансель обычно подготавливает свои силы так, чтобы противник мог осуществить точный подсчёт. Затем он отделяет силы под командованием подполковника Смайта – обычно две роты, – которые отступают за пределы действия сенсоров и перемещаются, чтобы выйти во фланг силам противника. Если вражеский командир не имеет широкого флангового прикрытия, эти Мехи могут появиться почти везде вдоль фланга. Разделив свои силы на разные части, то появляясь, то пропадая в эффективном диапазоне сенсоров, Смайт может создать иллюзию, что все её силы находятся с обеих сторон одновременно. Это создает дилемму для вражеских командиров, которые должны выделить два отдельных войска, таких же больших, как и у Смайта, чтобы защитить оба фланга, или послать силу, равную половине Смайта, в обоих направлениях и надеяться, что ни один из флангов не будет опрокинут.



Полк «Альфа»

Полк/Элита/Надёжные

СО/1-й батальон: генерал Том Стансель

ХО: подполковник Маргарет Смайт

2-й батальон: майор Крис Дженкинс

3-й батальон: майор Ральф Махаффи

Полк «Альфа» состоит из двух элитных батальонов и одного батальона ветеранов/регуляров. 1-й батальон состоит преимущественно из тяжёлых и штурмовых БэтлМехов, с двумя лёгкими разведывательными копиями. Мехи 2-го батальона делятся почти равномерно между тяжёлыми, средними и лёгкими машинами (2-й батальон имеет также наилучшую во всём полку модернизацию). 3-й батальон почти полностью состоит из тяжёлых и штурмовых Мехов, с приблизительно двумя копиями средних БэтлМехов. Большинство БэтлМехов полка оснащены основным оружием, изготовленным по улучшенной технологии.



«Воздушная Альфа»

Крыло/Элита/Надёжные

Командир крыла: майор Эрик Эрикссон

Воздушное крыло среднего веса, в отличие от сил БэтлМехов полка, использует независимое командное копьё. Тем не менее, крыло всё ещё немного не дотягивает до полной численности. Оно к настоящему времени насчитывает 14 истребителей различных моделей. Каждый несёт, по меньшей мере, одно оружие улучшенной технологии.

Эскадрильи «Воздушной Альфы» обозначаются цветами – белая, серая и чёрная, – а их звенья – номером.



«Бронированная Альфа»

2 батальон/Ветераны/Надёжные

Командир: майор Бен Сего

Каждый

батальон

«Бронированной Альфы» характеризуется независимым командным копьём и полной ротой лёгких бронированных машин, выполняющих разведывательные задачи. Большинство бронированных машин всё ещё находятся на модернизации.

К настоящему времени 1-й батальон содержит 32 машины, а 2-й батальон содержит 29 машин.



ПОЛК «БЕТА»: МЕТАЛЛИЧЕСКОЕ УВЕЧЬЕ

Во время нападения Марика-Ляо полк «Бета» потерял половину своих машин и почти столько же МехВоинов. А в тяжёлых сражениях на Шамдо (Chamdo) и Плейоне (Pleione) полк «Дельта» потерял более двух третей своей численности. Надеюсь, что аналогичные уровни опыта уцелевших облегчат слияние двух подразделений, генерал Стансель расформировал полк «Дельта» и перевёл уцелевших на пополнение полка «Бета». Полковник Миллер аль-Наиб позволил

воинам «Дельты» остаться вместе и заменить старое название полка «Бета», «Победители», в пользу нового имени, выбранного воинами «Дельты». Командующий полком «Дельта», полковник Алекс Грин, был убит в сражении на Плейоне, и в его память воины «Дельты» выбрали в качестве нового полкового имени имя его Меха, "Металлическое увечье". Знак отличия полка «Бета» изображается в верхней части левой ноги каждого БэтлМеха – это кулак Меха на фоне красно-жёлтого поля.

Рейтинг «Драгун»: А+

ОФИЦЕРЫ

Бывший воин-якудза, майор Шири Омсанака в 3055 году бежала из своего «Призрачного полка» ОВСД, чтобы избежать мести разъярённого *оябуна*. Ожидая когда-нибудь встретить мучительную смерть от рук якудз, майор Омсанака на поле боя бесстрашна, и её *Grand Dragon* часто можно видеть в самом пекле сражения. Фактически, свирепость Омсанаки была одной из основных причин того, что аль-Наиб назначил её командиром батальона.

Лейтенант Орион является элитным пилотом с невероятным для своего возраста. числом уничтоженных врагов. Он был награждён в ВСФС, и уже 3 раза отказывался от продвижения по службе у «Рейнджеров» (он не хочет брать ответственность за любые жизни, кроме своей собственной и пилотов своего крыла). В сражении над Плейоной Орион сбил 6 истребителей и служил инструментом сдерживания аэрокосмических сил врага во время отступления полка «Дельта».

ТАКТИКА

Полк специализируется на ведении боевых действий на открытой местности. Полковник аль-Наиб обычно развёртывает 1-й и 2-й батальоны в прочный боевой порядок и использует три роты 3-го батальона, чтобы укрепить слабые места в своих порядках или выполнения фланговых манёвров.



Полк «Бета»

Полк/Ветераны/Надёжные

СО/1-й батальон: полковник Миллер аль-Наиб

ХО: майор Шон Донован

2-й батальон: майор Шири Омсанака

3-й батальон: майор Альберто Риццети

1-й и 2-й торой батальоны по привычке сражаются с помощью традиционных для полка «Бета» согласованных полковых манёвров, тогда как 3-й батальон предпочитает практику старого полка «Дельта» – действовать подразделениями размером с роту. Пока у полковника аль-Наиба получается внедрять в шумную новую стратегию развёртывания оба стиля.

Большинство БэтлМехов 1-го и 2-го батальона имеют XL-двигатели, которые позволяют им нести дополнительную броню, оружие и охладители. 3-й батальон предпочитает модернизировать свои машины, оснащая их таким оружием, которое изготовлено с помощью улучшенной технологии.



«Воздушная Бета»

Расширенное крыло/Ветераны/Надёжные

Командир крыла: майор Донна Феропоулос

Красная эскадрилья, 2-й элемент: лейтенант Картер "Саван" Зимм

Воздушное крыло полка «Бета» состоит из Красной, Синей, Зелёной и Жёлтой эскадрилий и командного копы. Копья в каждой эскадрилье пронумерованы от 1 до 3.



«Бронированная Бета»

Батальон/Ветераны/Надёжные

Командир: майор Диана Уолш

Во время кампании в марке Хаос лёгкий бронированный батальон полка «Бета» преимущественно выполнял разведывательные функции и понёс только незначительные потери. В сражении этот батальон разделяется на роты и осуществляет высокоскоростную атаку проходов одиночными БэтлМехами.



ПОЛК «ГАММА»: СМЕРТОНОСНЫЕ ТАНЦОРЫ

Тяжёлые сражения на Старом Кентукки (Old Kentucky), а затем и на Плейоне подняли уровень опытности полка «Гамма» до элиты, но пока полку удалось воссоздаться только до двух полных батальонов. После совещания с генералом Станселем полковник Кристи Десантис решила воздержаться от массовой вербовки на Аутриче, пока она не сможет найти время, чтобы тщательно оценить каждого претендента (она ищет молодых ветеранов, получивших свой опыт в сражениях с Кланами, которые нуждаются только в небольшой подготовке, чтобы достигнуть текущего элитного статуса «Гаммы»). Знаком отличия полка «Гамма» является

смерч на зелёном поле, с виднеющимися руками и ногами Меха, как будто машина была поймана смерчем.

Рейтинг «Драгун»: А+

ОФИЦЕРЫ

Смерть полковника Конни Десантис и её заместителя на Плейоне деморализовала полк «Гамма» и могла бы привести к разгрому, если бы не командир 2-го батальона, майор Кристи Десантис, занявшая место погибшей матери. После выполнения сложного импровизированного манёвра и последующего жёсткого боя на отходе Плейону удалось покинуть почти двум третям подразделения. После битвы генерал Стансель утвердил Десантис в качестве нового полковника полка, это был первый случай, когда командование одним из полков 12-го Веговского Рейнджерского перешло напрямую потомку предыдущего командующего офицера.

Капитан 3-й роты Лорен Маркс также служит в качестве офицера разведки полка. Сеть контактов Маркса тянется от Синдиката Дракона до задворков Лиги Свободных Миров. Предполагалось, что эта сеть оповестила бы о предстоящей атаке на Старом Кентукки, но Маркс в то время находился в двухнедельном отпуске и был отозван только тогда, когда в системе появились JumpShip'ы Марика и Ляо.

ТАКТИКА

Полк «Гамма» всегда доверял разнообразной подготовке. По традиции, БэтлМехи полка разделялись на батальоны, к которым подключалось по бронетанковой роте; затем каждая группа «батальон/бронетанковая рота» тренируется в специфических ландшафтных условиях. Первый батальон Меха и первая бронетанковая рота специализируются на ведении ночных действий и других условиях низкой видимости. Второй батальон и вторая бронетанковая рота предпочитают открытую местность, часто удивляя противника своими уверенными манёврами и точнейшим огнём из оружия. Третья бронетанковая рота является большим мастером сражений в изрезанных горах, густых лесах и других ситуациях, требующих ближнего боя. Третий батальон, который специализировался в ближнем бою с использованием таких БэтлМехов, как например, *Hatchetmen* и *Axmen*, понёс большие потери во время кампании в марке Хаос. Поэтому остатки батальона распределили по всем остальным батальонам «Рейнджеров».



Полк «Гамма»

2 батальона/Элита/Надёжные

СО/1-й батальон: полковник Кристи Десантис

ХО: майор Теллер Финхабен

2-й батальон: майор Элиас Вудлингс

3-я рота: капитан Лорен Маркс

Каждый батальон полка «Гамма» содержит 3 роты. Каждая рота состоит из двух тяжёлых/штурмовых копий и одного лёгкого или быстрого среднего копья. Основное оружие большинства БэтлМехов является оружием, изготовленным по улучшенной технологии, а 6 из них имеют XL-двигатели. Полк также обладает шестью мастер С³-компьютерами и достаточным количеством ведомых устройств, чтобы создать 6 связанных полностью независимых С³-сетей.



«Воздушная Гамма»

Крыло/Элита/Надёжные

Командир крыла: майор Дэйн Соумхоу

«Воздушная Гамма» состоит из 20 средних/тяжёлых истребителей. Эскадрильи обозначаются как Медная, Серебряная и Золотая, а элементы подразделения нумеруются числами от 1 до 3. Пилоты «Гаммы» имеют один из самых высоких в полках «Рейнджеров» показатель «число уничтоженных одним пилотом врагов».



«Бронированная Гамма»

Батальон/Ветераны/Надёжные

Командир: майор Грант Хендриск

Самые лёгкие машины в «Бронированной Гамме» весят 50 т, а большинство весят 70 т или более. Эта тяжелая конфигурация очень хорошо работала для полка «Гамма», т.к. эти машины могут легко скомпенсировать потерю батальона БэтлМехов.



«ЛИНЧЕВАТЕЛИ ВИНСОНА»: ПОРОЧНАЯ РЕПУТАЦИЯ

Имея в своём послужном списке службу на каждое Наследное Государство, «Линчеватели Винсона» считались средним наёмным полком, не годным ни на расцвет, ни на позор. Затем в конце 3052 года «Линчеватели» потрясли военных лидеров Внутренней Сферы, вопиюще нарушив свой контракт. После получения назначения на границу с Нефритовыми Соколами «Линчеватели» запросили, чтобы их наниматель ВСФС предоставил им ремонтные комплекты. Высшее командование ВСФС отклонило просьбу о бесплатной модернизации, поскольку контракт подразделения должен был истечь в конце этого года. В ответ «Линчеватели» покинули свой пост, совершили несколько налётов на арсеналы Федеративного Содружества, захватив припасы и снабжение, и убежали в захваченном JumpShip'e, убив во время своих

налётов гражданский персонал арсеналов и весь экипаж JumpShip'a.

Впоследствии Комиссия по надзору и сотрудничеству с наёмниками нашла, что действия подразделения были неоправданными, так как оно не встретило никакой непосредственной угрозы от Кланов или злонамеренного умысла со стороны своего нанимателя. Комиссия объяснила подразделение шайкой бандитов и предложила награду за поимку любого члена подразделения, живого или мёртвого.

«Линчеватели» в конечном счёте нашли пристанище на Анталлосе (Antallos), независимом мире Периферии около Альянса Окраинных Миров, известного своей незаконной контрабандной торговлей. Подразделение освоилось в одной из Свободных Зон вне Порта Крин (Port Krin), скользя далее по наклонной к стезе бандитов, хотя фракции в полку и спорили о возвращении во Внутреннюю Сферу. Для того, чтобы прекратить внутреннюю войну и дать подразделению общую цель, полковник Пада Винсон установил сеть контактов с Портом Крин и 18 мая 3059 года повёл «Линчевателей» в «Порт». Через несколько часов наёмники взяли под контроль самый большой город-штат на Анталлосе. К настоящему времени они пытаются укреплять свою мощь; они имеют реальный шанс превратить в своё владение целую планету.

Трудные времена вынудили «Линчевателей» отказаться от каких-либо попыток использовать сложные схемы окраски, и большинство МехВоинов подразделения вынуждены окрашивать свои машины в однотонный цвет, в основном, для некоторой защиты против стихий. Знаком отличия подразделения является тёмная фигура, держащая большое оружие, верхняя половина которой находится на фоне большой луны.

Рейтинг «Драгун»: Нет

ОФИЦЕРЫ

К настоящему времени полковник Пада Винсон и майор Доминик Мадроув борются за контроль над судьбой подразделения. Мадроув и её сторонники видят преимущества, принесённые внедрением порядка на Анталлосе, и ищут международное признание правления подразделения на планете. С этой целью они отстаивают примирение с правителями Внутренней Сферы. Винсон, однако, просто хочет создать бандитское королевство с собой в качестве короля и не беспокоится об отношениях подразделения с государствами Внутренней Сферы или соседними государствами Периферии. Наблюдатели верят, что лагерь Мадроув будет неуклонно увеличивать свою численность, но пока ни одна из сторон не уверена в себе настолько, чтобы рисковать открытой конфронтацией.

ТАКТИКА

Подразделение не имеет установленной тактики. 2-й батальон достаточно организован, чтобы выполнять совместные манёвры, но остальные два батальона полагаются на "гурьбу".

ТЕХНИЧЕСКАЯ И ТРАНСПОРТНАЯ ПОДДЕРЖКА

МехВоины подразделения и небольшой технический персонал обеспечивают примерно 30% от эксплуатационных требований «Линчевателей». К настоящему времени для остального обслуживания техники «Линчевателей» вынуждены требовать помощь из Порта Крин. Подразделение обладает тремя DropShip'ами класса *Повелители/Overlord* и одного JumpShip'a класса *Захватчик/Invader*.



«Линчеватели Винсона»

Сокращённый полк/Регуляры/Сомневающиеся
СО/1-й батальон: губернатор-полковник Пада Винсон

2-й батальон: майор Доминик Мадроув

3-й батальон: майор Кейт М. Клайн

Когда полк захватил Порт Крин, он состоял из 82-х машин, разделённых на 3 батальона. С тех пор майору Мадроув удалось убедить небольшую неудачливую роту наёмников присоединиться к её батальону, что увеличило её подразделение до полной численности. К тому же, батальон Мадроув содержит единственное во всём подразделении отдельное командное копьё размером с батальон. «Линчеватели» имеют только один БэтлМех разработки после 3050 года, модернизированный *Ахтан* 1-го батальона, и приблизительно 100 т оружия, изготовленного по улучшенной технологии, украденного из арсеналов Федеративного Содружества. 2-й батальон получил доступ более чем к половине этого оружия.



«Команда «Красное небо»»

2 копия/Регуляры/Сомневающиеся

Командир крыла: капитан Аристотель Гирр

Покидая Содружество, «Линчеватели»

потеряли все свои аэрокосмические истребители. «Команда «Красное Небо»» была добавлена на Анталлосе, и снова в результате действий майора Мадроув. Однако крыло действует под прямым командованием "губернатора-полковника" Винсона.



«РЕЙНДЖЕРЫ ВАКО»: ЦЕНА ВЫСОКОМЕРИЯ

21 апреля 3058 года «Рейнджеры Вако» были уничтожены, проигнорировав план битвы, определяющий боевые задачи и предупреждение подключённого к ним и сопровождавшего их разведывательного подразделения, и попали в клановскую засаду на Ковентри. Полковник Уэйн Вако продолжает оспаривать этот отчёт событий, хотя фактически ни один из военных лидеров даже не сомневается в их точности. Почти все соглашаются, что это бедствие стало следствием свирепой ненависти Вако к «Волчьим Драгунам».

«Рейнджеры» мстят «Волчьим Драгунам» довольно долго – за смерть сына Вако (рейнджеры клянутся, что Мех «Драгун» умышленно наступил на МехВоина после того, как он катапультировался из своей машины). После того, как «Драгуны» обнародовали своё клановское происхождение, полковник Вако попытался сформировать союз наёмных подразделений против «Драгун». Неудача этого предприятия, казалось, только увеличила его ненависть к ним, которая достигла высшей точки в факте отказа Вако от плана битвы на Ковентри – просто потому, что его разработали «Драгуны».

После битвы на Ковентри полковник Вако выставил обвинения против «Драгун» и разведывательного подразделения, а также против Дома Штайнера за "сговор с целью уничтожения моего подразделения, попавшего в зону действия вражеских сил". Тем не менее Комиссия по надзору и сотрудничеству с наёмниками не обнаружила никаких оснований для обвинений Вако. Назвав Комиссию "не больше, чем ручными собачками «Драгун»", Вако поклялся вновь воссоздать своё подразделение.

Вако пока удалось завербовать несколько наёмных подразделений, которые разделяют его враждебность по отношению к «Драгунам», но ему не удалось собрать МехВоинов больше, чем на роту. Поскольку несколько подразделений «Рейнджеров Вако» пережили катастрофу на Ковентри, рейтинг «Драгун» нового подразделения отражает лишь потери на этой планете.

Подразделение использует традиционную пыльную цветовую схему «Рейнджеров» с ржаво-красным акцентом. Знак отличия подразделения – пятилучевая красная с синим звезда, украшенная белой "W" и находящаяся на красном поле. Знак отличия изображается в верхней правой части корпуса БэтлМехов.

Рейтинг «Драгун»: С-

ОФИЦЕРЫ

Здравомыслие полковника Вако было под вопросом и ранее, но массовое дезертирство «Рейнджеров» после катастрофы на Ковентри обнаружило первое открыто изъяслённое разочарование в нём в его же подразделении. Неуправляемое поведение Вако заработало подразделению прозвище "Рейнджеры Уэко" (т.е. *сумасшедшего*), которое с возрастающей регулярностью появлялось в эти дни. С Вако остались только наиболее верные полковнику войска.

ТАКТИКА

Тактический опыт «Рейнджеров» погиб вместе с 90% полка на Ковентри. Вако не имеет реального понимания тактики небольшого подразделения и продолжает тренировать своё подразделение, как будто оно всё ещё является полком.

ТЕХНИЧЕСКАЯ И ТРАНСПОРТНАЯ ПОДДЕРЖКА

Большинство технического персонала поддержки «Рейнджеров» покинуло полк после того, как увидело состояние, в котором подразделение возвращалось с Ковентри. Тем не менее, осталось достаточно, чтобы оказать требуемую техническую поддержку роте.

Единственная сохранившаяся привлекательность "Рейнджеров" в том, что они могут просторно разместиться в своих транспортах – двух DropShip'ах класса *Повелитель/Overlord* и JumpShip'е. Если бы Вако продал JumpShip или даже один DropShip, он легко мог бы сформировать два сильно модернизированных батальона или даже модернизированный полк, и даже оставались бы некоторые деньги. Однако Вако отказывается рассматривать такие варианты, а его рота продолжает скатываться всё в большие долги.



«Рейнджеры Вако»
Рота/Ветераны/Сомневающиеся
СО: полковник Уэйн Вако

Сегодняшние «Рейнджеры»

являются просто тенью знаменитого полка, который сделал имя «Рейнджеров Вако» знаменитым по всей Внутренней Сфере. Рота имеет всего 4 Меха разработки после 3050 года и, возможно, 30 т оружия, изготовленного по улучшенной технологии. У них есть другие спасённые БэтлМехи численностью с роту, которые могут быть введены в строй, но только если Вако будет располагать хотя бы небольшой финансовой поддержки.



«Воздушные рейнджеры»
Копьё/Регуляры/Сомневающиеся
Командир крыла: лейтенант Альберт Поулсби

После Ковентри большинство аэрокосмических пилотов «Рейнджеров» решило, что шансы восстановления «Рейнджеров» были, в лучшем случае, незначительны. Они реквизируют один из DropShip'ов «Рейнджеров» и присоединились к «Лёгкой Кавалерии Эридана». С Вако остаются только два пилота истребителей.



«ТАРАНТУЛЫ УОННАМЕЙКЕР»: КАМЕНИСТОЕ НАЧАЛО

«Тарантулы» были недавно сформированным наёмным подразделением, прибывшим в Зал найма на Аутриче, когда катастрофически грубая ошибка почти уничтожила целое подразделение. DropShip подразделения уже отстыковался от своего транспортного JumpShip'a в пиратской точке близ Аутрича, когда радио вышло из строя. Незнакомые с соответствующей процедурой прибытия и не в состоянии услышать предупреждения «Драгун» о том, что они нарушили запретное воздушное пространство, «Тарантулы» приняли WarShip, направляющийся в их сторону, за эскорт, и продолжили движение по отношению к поверхности планеты.

И тут WarShip открыл огонь.

Шерил Уоннамейкер направила свои претензии в Комиссию по надзору и сотрудничеству с наёмниками, но требование компенсации было отклонено, так как «Тарантулы», несомненно, были не правы. Фактически, подразделение не должно было продолжать движение, когда в поле видимости появился WarShip, или же выслать челнок, чтобы объяснить свою проблему со связью, а капитан их транспортного JumpShip'a получил выговор за использование пиратской точки. Расстроенных и повреждённых «Тарантулов» спасло то, что они смогли принять первый же контракт, который могли найти, чтобы покинуть Аутрич и начать долгий процесс воссоздания.

«Тарантулы» окрашивают свои БэтлМехи и аэрокосмические истребители в чёрный цвет. Знаком отличия подразделения является золотая, напоминающая паука, маска, изображаемая поверх кабины БэтлМехов и обтекателя двигателей истребителей.

Рейтинг «Драгун»: D+

ОФИЦЕРЫ

Родом из Оберонской конфедерации, майор Шерил Уоннамейкер вполне понятно злится на «Драгун», но эта злость не мешает ей пользоваться услугами «Драгун». Она планирует потратить на Аутриче как можно меньше времени и к настоящему времени арендует офис в Зале найма, чтобы опрашивать потенциальных кандидатов, и ищет новый контракт в марке Хаос.

Лейтенант Шона Уайт также из Оберонской конфедерации и давняя подруга Шерил Уоннамейкер. Совершенный воин и пилот истребителя, Уайт обладает тихим, мягким голосом, который часто заставляет других недооценивать её способности.

ТАКТИКА

«Тарантулы» не используют никаких тактических специальностей в настоящий момент. Майор Уоннамейкер демонстрирует твёрдое понимание тактики ведения боя небольшим подразделением, но всё же понимает, что нехватка в её подразделении лёгких БэтлМехов и бронетанковых частей сильно ограничивают её возможности. Во время последнего задания, один из её штурмовых Мехов потерял гироскоп, поскольку у неё не было разведчиков, чтобы сообщить, что вражеское копье обошло с фланга её небольшие силы.

ТЕХНИЧЕСКАЯ И ТРАНСПОРТНАЯ ПОДДЕРЖКА

Уоннамейкер наняла несколько внештатных техников, чтобы заставить подразделение функционировать вновь после происшествия, и удерживает многих из них в качестве полноценного персонала поддержки. Они могут обеспечить 70% от необходимой поддержки подразделения.

Потеря их DropShip'a класса *Союз/Union* при Аутриче уничтожила транспортное имущество подразделения и серьёзно ударила по финансам «Тарантулов».



«Тарантулы Уоннамейкер»

Сокращённая рота/Новички/Сомневающиеся

СО: майор Шерил Уоннамейкер

ХО: капитан Фэй Стаффордсдоттри

Подразделению всё ещё не хватает двух Мехов до полной роты, потерянных из-за WarShip'a «Драгун», но они имеют три штурмовые машины, шесть тяжёлых и три средних. Все — устаревшие модели. «Тарантулы» обладают очень немногим оружием, изготовленным по улучшенной технологии, которое установлено на Мехах офицеров подразделения.



«Аэрокосмические силы

«Тарантулов Уоннамейкер»

Копье/Регуляры/Сомневающиеся

Командир крыла: лейтенант Шауна Уайт

После атаки «Драгун» сохранились оба истребителя «Тарантулов» *Stingray*. Эти аппараты используются преимущественно для рекогносцировки, но, если нужно, могут поддержать свои войска и в бою. Истребитель лейтенанта Уайт имеет единственное оружие, изготовленное по улучшенной технологии.



«ГУСАРЫ УИЛСОН»: ОТКАЗЫВАЯСЬ УМИРАТЬ

Яркий пример тяжёлой судьбы оборудования, «Гусары Уилсон» – обычно называемые "Мещанами Уилсон" из-за своего неудачного выполнения поставленных боевых задач – последние 50 лет медленно вырождались. Обеспокоенное ранним наступлением неудач, «Гусары» перескакивали с одного назначения на другое, ища любой способ повысить свою падающую репутацию. В 3014 году командующий подразделением был убит, управление над подразделением принял некомпетентный, неосторожный командир. Через несколько лет этот командир в один момент вогнал подразделение в землю – в прямом и переносном смысле, когда был вызван для извлечения DropShip'a. Судно рухнуло, похоронив под собой половину подразделения.

В конечном итоге «Гусары» были вынуждены продать своё оставшийся DropShip, чтобы покрыть долги, ремонт и стоимость транспортировки до государств Периферии. Из-за недостатка техников и аэрокосмической поддержки «Гусары» существовали за счёт низкооплачиваемых контрактов и случайных пиратских набегах, пока, наконец, их не стали нанимать только бандитские королевства.

В 3056 году, под командованием майора Донны Уилсон, подразделение снова переместилось во Внутреннюю Сферу и прибыло на Аутрич в старом и, возможно, украденном DropShip'e. «Гусары» отчаянно нуждаются в работе и надеются, что текущая угроза Кланов приведёт всё-таки к заключению контракта, несмотря на тёмные места в послужном списке подразделения. Несмотря на наличие DropShip'a и свой ветеранский статус, история незавершённых контрактов опустила «Гусар» в рейтинге «Драгун» в самый низ. Однако «Драгуны» не пеняют им за прошлое, т.к. они, возможно, сумеют улучшить свой рейтинг несколькими завершёнными контрактами.

«Гусары» счастливы, если им удастся окрасить все свои машины и никогда не пытаются согласовать схему окраски. Знаком отличия подразделения является прямоугольная область, разделённая горизонтально на пурпурную и белую половину, с рукой, показывающей знак "ОК".

Рейтинг «Драгун»: D-

ОФИЦЕРЫ

Капитан Донна Уилсон, подобно её отцу до неё, всё ещё верит, что подразделение может выжить и стать сильной и уважаемой боевой силой. Она к настоящему времени делает закупки, необходимые для работы, и должна принять контракт, который оплатит обслуживание и запасные части.

Лейтенант Керн Веррик, номинально второй человек в подразделении, считает себя отличным стратегом и тактиком. С того времени, когда «Гусары» прибыли на Аутрич, он преследовал Джейми Вульфа и многократно вызывал Вульфа на сражение в "злом матче"

ТАКТИКА

О тактических предпочтениях «Гусар» известно немного. Во время использования арендованных имитаторов, за которыми их наблюдали, они использовали комбинированные штурмовые/физические атаки.

ТЕХНИЧЕСКАЯ И ТРАНСПОРТНАЯ ПОДДЕРЖКА

«Гусары», помимо того, что могут сделать сами МехВоины, почти не имеют технической поддержки. Они обладают старым DropShip'ом класса *Союз/Union*, укомплектованного сомнительным экипажем.



«Гусары Уилсон»

2 копьё/Ветераны/Сомневающиеся

СО/1-е копьё: майор Донна Уилсон

2-е копьё: лейтенант Керн Веррик

Рота организована из среднего и тяжёлого копий, но только пять из восьми Мехов подразделения находятся в состоянии, годном для боя. В силу необходимости МехВоины подразделения научились выполнять основные эксплуатационные процедуры для своих машин, но они должны нанимать техников со стороны, чтобы сделать любую работу, более сложную, чем замена брони. Всё подразделение обладает только одним ПИИ с увеличенной дальностью стрельбы, а несколько МехВоинов не имеют даже хладожилетов.

«ВОЛЧЬИ ДРАГУНЫ»: БЕГУЩИЕ СТАЕЙ

С момента своего основания в 3000 году «Драгуны» возрождались несколько раз, всякий раз становясь ещё более сильными, чем ранее. В начале 31-го столетия растущее влияние в Кланах фракции Крестоносцев, сторонников вторжения, заставило фракцию Хранителей, настроенных против вторжения, возглавляемую Ханом Керлином Вардом из Клана Волка, применить умную тактику сдерживания. Вард предложил провести разведывательную миссию во Внутренней Сфере ещё до начала так горячо желаемого Крестоносцами Вторжения. Они не могли оспаривать значение проведения военной разведки, а миссия должна была дать Внутренней Сфере отсрочку от совместного нападения Кланов.

Разведывательная команда должна была, выдавая себя за наёмное подразделение, наниматься в каждое Наследное Государство до тех пор, пока она не сможет вступить в военное противоборство против каждого из них и не оценит военную готовность каждого. Подразделение, состоявшее как из вольнорожденных, так и вернорожденных воинов, было снабжено наилучшей из доступной разведывательной информацией о Внутренней Сфере и было обеспечено наиболее старым оборудованием, что помогло бы скрыть их клановское происхождение. Командовать ими выбрали двух вольнорожденных воинов, которые сражались за то, чтобы получить воинский статус в Клане Волка: Джейми и Джошуа. В соответствии с традициями воинской касты, в качестве своей фамилии они приняли имя Вульф, став благодаря своей крови воинов братьями. Подразделение было окрещено «Волчьими Драгунами».

«Драгуны» прибыли во Внутреннюю Сферу 11 апреля 3005 года в систему Нового Делоса, что в Федеративных Солнцах. Появление пяти полков новых БэтлМехов, оснащённых оборудованием, подобного которому не было видно свыше двух столетий (несмотря на меры предосторожности Кланов), почти сразу же скомпрометировало «Драгун». Но принц Ян Дэвион, стремясь с лихвой воспользоваться таким золотым дождём, не слишком глубоко вникал в легенду нового подразделения. Он нанял наёмников и назначал их на границу Федеративных Солнц и Конфедерации Капеллы.

Так началась краткосрочная карьера «Волчьих Драгун» во Внутренней Сфере. После безупречной службы на Дом Дэвиона «Драгуны» покинули Федеративные Солнца и поступили на службу к Дому Ляо. Затем подразделение покинуло службу на Дом Ляо и нанялось на службу у Дому Марика. Каждое Наследное Государство во Внутренней Сфере должно было сначала воспользоваться услугами «Драгун», а затем почувствовать жестокий укус Вульфа.

В 3027 году, когда у «Драгун» заканчивался контракт с Синдикатом Драконов, амбициозный и неразборчивый в средствах военачальник ОВСД начал осуществлять предательские планы, направленные на то, чтобы перевести «Драгун» под своё прямое управление как подразделение Дома Куриды. Вульф и его наёмники несколько месяцев держались в стороне от оскорбительной пропагандистской кампании, направленной на их дискредитацию и преднамеренное задержание необходимых поставок. Наконец, после того, что можно было охарактеризовать только как открытое предательство со стороны военачальника ОВСД, Вульф сделал вызов Синдикату Драконов и увёл своих наёмников на планету Мизери (Misery), где они сразились с 8-ю линейными полками ОВСД, получивших приказ уничтожить «Драгун».

«Драгуны» в конце концов одержали победу, но потеряли более половины своих воинов и БэтлМехов. Снова нанявшись к Дому Дэвиона, «Драгуны» нуждались в периоде отдыха и ремонта, который они не могли и не смогли бы получить, хотя это и было возможно. Объявив месть Синдикату Драконов, Джейми Вульф вынудил координатора Такаси Куриду бросить все свои силы против «Драгун». Пока во всей Внутренней Сфере бушевала 4-я Наследная война, «Волчьих Драгун» сражались в своей личной войне с Драконами – войне, которая почти уничтожила подразделение.

Но наёмники выжили и, в благодарность за их службу, Дом Дэвиона уступил им Аутрич. И поэтому потрепанные наёмники, уменьшившиеся до временного полка смешанных войск, двинулись вразброд в свой новый дом.

«Драгуны» снова начали воссоздание, но на этот раз они не могли получить никаких поставок из пространства Кланов. Они знали, что если они вернутся, то им прикажут остаться, а Джейми Вульф решил отделить своих «Драгун» от общества Кланов. В конечном счёте вторжение должно было начаться, и Вульф решил, что «Драгуны» предоставят Внутренней Сфере помощь в защите, как приказал ему Хан Вард.

Первая часть плана воссоздания Вульфа включала замену персонала, потерянного во время войны. Во время найма новых воинов «Драгун» Вульф полагался на два тайных источника. Сначала он завербовал сирот 4-й Наследной войны. В этих закалённых войной детях Вульф обнаружил потенциальных воинов, которых он мог бы тренировать по методам и в традициях «Драгун» с раннего возраста. Вторым источником была программа искусственного выращивания – технология, привезённая из пространства Кланов во время последней поставки «Драгун» в 3019 году. Хотя «Драгуны», по общему признанию, и вывели sibko с использованием клановских методов, фактическое число произведённых «вернорожденных» воинов и их личности остаются неизвестными.

В 3049 году, наконец, началось давно ожидаемое вторжение Кланов. За год захватчикам удалось захватить приблизительно одну пятую часть Внутренней Сферы.

СТРАХУЮЩИЕ КОГТИ

В 3019 году Джейми Вульф запросил отдых и ремонт, прикрывшись контрактом «Драгун» с Домом Марика, чтобы получить вторую, ныне известную, поставку для подразделения из пространства Кланов. По прибытии они обнаружили, что Крестоносцы в буквальном смысле слова вооружились до зубов. Успех «Драгун» против "лучших" представителей Внутренней Сферы дал Крестоносцам дополнительный козырь для начала Вторжения. Хотя «Драгуны» успешно сдерживали Крестоносцев в течении 14 лет, им нужно было ещё 10 лет, чтобы завершить миссию по сбору разведывательных сведений, а стареющий Хан Волков Керлин Вард предвидел, что Крестоносцы, вероятнее всего, возобладают. Подчиняясь тому, что, как он чувствовал, было неизбежно, он отдал «Драгунам» последний приказ.

Высказав свою обеспокоенность тем, что Крестоносцы в итоге развяжут кровавую войну во Внутренней Сфере, Вард сообщил командирам «Драгун», Джейми Вульфу и Наташе Керенской, что если такой день наступит, «Драгуны» должны подготовить Государства-Наследники к встрече вторжения и помочь защитить Внутреннюю Сферу любым и возможными средствами. Командиры «Драгун» поклялись соблюдать секретность и выполнить эту миссию.

ПАМЯТИ ЛЕДИ СМЕРТЬ

Среди нескольких «вернорожденных» воинов Клана, которые сопровождали Джейми и Джошуа Вульфа во Внутреннюю Сферу был способный и нетрадиционный МехВоин, по имени Наташа Керенская – так называемая Чёрная Вдова. Генетический потомок Александра Керенского, Наташа была красивым, но смертоносным воином, которую окружала таинственность, она имела способность уравнивать любую разницу в силах, что и снискало ей прозвище «Леди Смерть». Более 50 лет её смелость на поле боя использовалась для подпитки несчётного числа вендетт, легенд, голоприключений и юношеских фантазий. Её рота «Чёрные Вдовы», которая позже выросла до батальона, стала во Внутренней Сфере самым грозным подразделением.

В конце 3050 года, когда Кланы призвали всех воинов с Родовыми Именами вернуться в пространство Кланов, Наташа Керенская покинула Внутреннюю Сферу. Резко критикуя политику Кланов и пройдя через несколько Испытаний Положения, Наташа завоевала себе место Хана Клана Волка, а затем быстро вернулась во Внутреннюю Сферу, где она храбро сражалась на Токкайдо. Во время эпической кампании Клана Волка против Клана Нефритового Сокола пятью годами позже она, как всегда, была беспощадна на поле боя. «Чёрные Вдовы» в качестве отдельного подразделения вступили в бой против подразделения Соколов, сражаясь на грани своих способностей и сокрушив некогда могущественных Нефритовых Соколов, пытавшихся нарушить Токкайдское перемирие и возобновить Вторжение Кланов во Внутреннюю Сферу.

7 декабря 3057 года Наташа Керенская, Чёрная Вдова, погибла в бою.

В течение долголетнего затишья в ведении военных действий, которые начались в конце 3050 года, после неожиданной смерти в бою ильХана Лео Шоуэrsa, Джейми Вульф на Аутриче созвал правителей государств Внутренней Сферы. После обнародования своего клановского происхождения и связи «Драгун» с ними он предложил техническую помощь, проведение тренировок и свою помощь от имени «Драгун», решив остаться во Внутренней Сфере, как только борьба продолжится. В течение следующих месяцев Вульф и его «Драгуны» делали всё возможное, чтобы подготовить правителей Внутренней Сферы к тому, что ждало их впереди.

Когда вторжение возобновилось, армии Внутренней Сферы начали противостоять военной машине Кланов. «Драгуны» продолжали содействовать защите Внутренней Сферы, помогая отбросить клановских захватчиков в генеральном сражении за Люсьен, столичный мир Синдиката Драконов.

Воспользовавшись остановкой вторжения Кланов, «Волчьи Драгуны» пополнили свои ряды, нанимая избранных наёмников, сирот военных, генетически рождённых воинов «Драгун» и клановских «связанных», захваченных при Люсьене. Ряды подразделения расширялись до тех пор, пока заводы «Драгун» на Аутриче могли обеспечивать запросы на новые машины и оборудование. Но вскоре проявилось серьёзное разделение между рекрутами из Кланов и «Драгунами», рождёнными во Внутренней Сфере.

В 3055 году Элсон Нова Кот, бывший клановский элементал, захваченный «Драгунами» на Люсьене, поднял восстание, намереваясь вернуть подразделение «Драгун» на путь Кланов и поставить во главе «Драгун» Альпина, внука Джеймса Вульфа. Восстание почти уничтожило «Драгун». Однако в итоге Джейми Вульфу и «Драгунам», оставшимся верными ему, удалось победить в вызове. Всё же борьба стоила жизни многим людям и многому оборудованию, это также заставило Джейми Вульфа и его командиров сосредоточиться и обратиться к дивизионам, которые угрожали подразделению. Таким образом, восстание помогло восстановлению значений цели и личности «Драгун». В конце концов победители и побеждённые объединились вместе, чтобы сформировать новых «Драгун», которые приняли прозвище "Волчья стая", как дань их вновь обрётённой солидарности и численности.

КОМАНДОВАНИЕ

Хотя и ушедший в отставку от командования в полевых условиях, Джейми Вульф продолжает управлять Аутричем и присматривать за действиями «Волчьих Драгун», сохранив за собой титул верховного командующего «Волчьих Драгун».

Однако за командование в полевых условиях военными

силами «Драгун» и ежедневными операциями теперь отвечает генерал Мэв Вульф, которая приняла эти обязанности после того, как взяла их на себя сама во время восстания Элсона.

Хотя «Волчьи Драгуны» – одно из немногих наёмных подразделений, способное сохранять стратегические командные права, они не всегда настаивают на них. Однако подразделение никогда не уступает тактические командные права. Более того, каждый контракт «Драгун» включает в себя статью, которая резервирует права копыа командующего и командного копыа генерала развёртываться с любыми силами «Драгун».

«Драгуны» также восстановили клановскую практику испытания офицеров на право занятия командных должностей. Однако, в отличие от Кланов, «Драгуны» применяют рейтинги, отражающие возраст и опыт офицеров.

ИМЕЮЩИЕСЯ В НАЛИЧИИ ВОЙСКА И ОРГАНИЗАЦИЯ

«Драгуны» начитывают 5 усиленных полков БэтлМехов, развёрнутых с поддержкой комбинированных сил, и 2 независимо действующих усиленных батальона. Кроме того, они могут вызывать военные ресурсы 4-х действующих подразделений: аэрокосмического, вспомогательного, специальных операций и Аутричское подразделения.

Структура подразделения «Драгун» отражает уникальную смесь организаций Клана и Внутренней Сферы, использующая то, что Джейми Вульф считает наилучшим из обеих систем. «Драгуны» используют и принятые во Внутренней Сфере копыа из 4-х Мехов, и принятые в Кланах Звёзды из 5-и Мехов. Аэрокосмические и бронетанковые силы развёртываются согласно обычной доктрине Внутренней Сферы, тогда как Элементалы развёртываются в виде клановских Точек (5 солдат в Точке) и Звёзд (5 Точек в Звезде). Обычные роты Мехов сформированы из 3-х копый и неофициально называется по имени командующего офицера роты (например, рота Фразера). Каждый полк «Драгун» возглавляется усиленной комбинированной командной ротой, которая включает в себя командное копыё из 4-х Мехов, 2-х Звёзд из пяти Мехов, Точки из 2-х аэрокосмических истребителей, Точки Элементалов и комбинированного разведывательного копыа, сформированного из командного фургона, 4-х разведывательных машин и лёгкого или быстрого среднего Меха.

Большинство батальонов «Драгун» поделены на три стандартные во Внутренней Сфере роты с независимым командным копьем. Каждый батальон также принял официальное наименование и знак отличия. Командная цепочка доходит прямо до командиров рот по порядку первой, второй и третьей рот.

Полки «Драгун» организованы согласно модифицированной организации комбинированных войск Внутренней Сферы. Каждый усиленный полк содержит три батальона БэтлМехов, обозначенных как «А», «В» и «С», один бронетанковый батальон, обозначенный как «D», и один батальон Элементалов, обозначенный как «Е». Каждый командир полка возглавляет командную роту, которая усиливает полк «Драгун» до 135 БэтлМехов плюс вспомогательные подразделения. После полковника командная цепочка доходит до майоров батальонов по порядку «А», «В» и «С».

Войсковые командные подразделения и оперативные группы

Копье командующего, возглавляемое Джейми Вульфом, состоит из усиленного элитного копья БэтлМехов и ветеранского копья Элементалов. Командная рота генерала, возглавляемая генералом Мэв Вульф, состоит из усиленной элитной роты под личным командованием Вульфа, элитной Точки аэрокосмических сил, элитной Точки Элементалов и смешанного разведывательного копья из воинов-ветеранов. Все подразделения войсковых командных групп имеют оценку верности «Фанатики».

Флотский полковник Иссола Чандра возглавляет аэрокосмическое подразделение «Драгун». Вместе со своим штабом Чандра присматривает за действиями 23-х JumpShip'ов, 82-х DropShip'ов, 317 аэрокосмических истребителей, WarShip'ов «Драгун» и двух защитно-зарядных станций Аутрича.

Полковник Джейсон Вард возглавляет вспомогательное подразделение «Драгун», которое содержит полк БэтлМехов огневой поддержки, бронетанковый полк поддержки и усиленный Кластер Элементалов. Все эти ветеранские подразделения считаются «Фанатиками».

Подразделение специальных операций «Драгун» состоит из специальной разведывательной группы под командованием майора Петра Шадда, 7-го Коммандос майора Леона Шостаковича и разведывательной группы майора Мичи Нокецуны (более известная как «Вульфнет»).

Аутричское подразделение «Драгун» состоит из подразделений Домашней Гвардии, контрактной группы «Драгун», оперативной группы БэтлМехов, оперативной группы бронетанковых войск, оперативной группы пехоты, Ауэбэкской тренировочной группы и группы снабжения. Домашняя Гвардия состоит из регулярного батальона БэтлМехов, 4-х ветеранских расширенных бронетанковых полков и 10-и ветеранских расширенных пехотных полков.

Подразделения войсковых командных и оперативных командных групп никогда не могут быть наняты. Вместо этого командиры «Драгун» развёртывают части из этих подразделений для того, чтобы в случае необходимости и согласно контракту увеличить силы «Драгун». Эти меры защищают независимость войсковых командных подразделений и гарантируют, что все оперативные командные подразделения на театре боевых действий останутся под прямым управлением старшего командира «Драгун».

Технология

С момента своего прибытия во Внутреннюю Сферу в 3005 году «Волчи Драгуны» обладали высшей технологией, только недавно вновь открытой Великими Домами. Техники «Драгун» могли легко установить захваченное клановское оборудование на Мехи

«Драгун», а в последние годы промышленные предприятия «Драгун» начали производить оборудование по обычной клановской технологии. Поэтому большая часть войск 1-го эшелона «Драгун» модернизированы по стандартам Кланов, а все остальные подразделения оснащены эквивалентной технологией Внутренней Сферы.

ТЕХНИЧЕСКАЯ И ТРАНСПОРТНАЯ ПОДДЕРЖКА

Командиры «Драгун» всегда осознавали значение технической поддержки и традиционно имели один из наиболее квалифицированных технических персоналов во Внутренней Сфере. С самого начала «Волчи Драгуны» поддерживали большой персонал, способный обеспечивать более, чем 100% технической поддержки, просто потому, что «Драгуны» не могли позволить разоблачить свою легенду, позволив неклановским техникам близко ознакомиться с оборудованием «Драгун». С первых лет своего существования во Внутренней Сфере «Драгуны» также начали вкладывать много денег в военные производства Внутренней Сферы, особенно в компанию «Блэкуэлл Индастриз». Ещё в 3012 году эта компания по исключительной лицензии начала обеспечивать «Драгун» специальным оборудованием. С 3031 года «Блэкуэлл Индастриз» заведовала обновлёнными промышленными предприятиями времён Звёздной Лиги на Аутриче. С этого момента большинство наблюдателей считают «Блэкуэлл» лишь производственной отраслью технического обеспечения «Драгун» (расширенные исключительные лицензионные соглашения, патенты «Драгун» и надёжные инвестиции «Драгун» в корпорацию тесно связывают «Блэкуэлл Индастриз» с «Драгунами»). Однако «Блэкуэлл» остаётся частной фирмой).

«Драгуны» также поддерживают медицинские и научно-исследовательские учреждения, включая всех работников здравоохранения на Аутриче и медицинский персонал для боевых миссий, а также несколько опытно-исследовательских лабораторий и одно генетико-производственное предприятие.

Каждое боевое подразделение и оперативная группа располагают постоянно приданными вспомогательными DropShip'ами, но DropShip'ы и JumpShip'ы контролируются аэрокосмической группой «Драгун», которая контролирует также все аэрокосмические истребители «Драгун».

ЦВЕТА И ЗНАКИ ОТЛИЧИЯ

Стандартная боевая униформа «Драгун» состоит из удобного синего комбинезона, отделанного чёрным цветом. Парадная униформа состоит из куртки и накидки с прикреплённой застёжкой в виде волчьей головы, чёрных брюк с алым кантом, церемониальной кобуры или меча и высоких, до колен, кожаных ботинок.

«Драгуны» предпочитают смелые схемы цветов, которые подчёркивают их присутствие на поле боя. Аэрокосмические истребители подразделения обычно окрашиваются в яркий «канареечный» жёлтый или ярко-оранжевый цвет, хотя всё ещё распространена и классическая красно-чёрная схема. БэтлМехи обычно окрашиваются в однотонные цвета; предпочитаемые цвета – красный, золотой или чёрный. Индивидуальные схемы окраски не запрещены, и во многих случаях применяются. Большинство индивидуальных вариантов – комбинация красного и чёрного. Наташа Керенская, например, изображала красные песочные часы на животе своего Warhammer'a. По контрасту, бронетанковые единицы «Драгун» применяют маскировочные образцы, обычно по цвету своих родительских подразделений.

Знаком отличия «Драгун» является чёрная, рычащая голова волка на круглом красном поле.



ПОЛК «АЛЬФА»: СОБСТВЕННОСТЬ ВУЛЬФА

Полк «Альфа» – «высокопрофильный» полк «Драгун», который можно охарактеризовать как парадное подразделение «Драгун». Сверкающее оборудование, новая окраска, контракты, которые широко освещаемые в СМИ, – всё это заставляло «Драгун» выглядеть хорошо (и отвлекать внимание от любой неудачной работы других боевых подразделений «Драгун»), и заставляло полк «Альфа» пользоваться спросом. Но первый вражеский командир, который рассматривал бы «Альфу» просто выставочным подразделением, был бы грубо приведён в чувство. Батальоны полка «Альфа» такие же элитные, как и назначенные ими командовать наилучшие офицеры «Драгун».

Полк «Альфа» окрашивает свои БэтлМехи сплошным ржаво-красным цветом, а многие МехВоины полка украшают свои машины чёрным цветом. Знаком отличия полка является греческая буква «А». Все знаки отличия – волчья голова «Драгун», полковая «А» и любой знак отличия батальона/группы изображается на левом плече Мехов, левом крыле истребителей и левом крыле транспортных средств. Элементалы окрашивают свои костюмы по красно-коричневой маскировочной схеме и украшают свои шлемы масками в виде волчьей головы с мехом красноватого оттенка и кроваво-красными глазами.

Рейтинг «Драгун»: А*

ОФИЦЕРЫ

Самый старший и уважаемый воин «Драгун», полковник Келли Юкинов командует командной ротой «Альфы» батальона «А» и является вторым после Джейми Вульфа командиром полка «Альфа» почти 20 лет, лучше всех изучив командование, стратегию и тактику. Хотя Юкинов за свою карьеру несколько раз был серьёзно ранен, он всякий раз продолжал возвращаться на действующую службу, чем создал среди персонала «Альфы» впечатление неуязвимого человека.

ТАКТИКА

Полк «Альфа» предпочитает сражения на открытой местности, где он может маневрировать всей своей полковой численностью, но полк может одинаково хорошо действовать и на любой другой местности. «Альфа» обычно применяет классический метод комбинированного развёртывания Джейми Вульфа. Обычно лёгкие Мехи выдвигаются вперёд с прямой поддержкой бронированных аппаратов на воздушной подушке и Элементалов, создавая подвижный экран, который защищает основные силы полка. Средние и тяжёлые машины выполняют большую часть любой тяжёлой борьбы, а большие тяжёлые и штурмовые Мехи придерживаются в резерве.



Командная рота «Альфы»

Усиленная смешанная рота/Элита/Надёжные
СО: полковник Келли Юкинов
Адъютант: подполковник Эд Пашке

Командная рота «Альфы» обычно подключается к батальону «Альфа», но может быстро перемещаться для усиления любого появившегося слабого места. Знаком отличия является чёрный силуэт ревущего волка на фоне белого круга.



«Ртуть»

Усиленный батальон/Элита/Надёжные
Командир: майор Франклин Асавано

Батальон «Ртуть» состоит из копий лёгких и средних транспортных средств и включает в себя командное копьё «Драгун», которое даёт дополнительные 4 машины. Большинство транспортных средств батальона являются аппаратами на воздушной подушке таких моделей, как, например, *Plainsman* и *Blackwell Bandit*.



Полк «Альфа»

Усиленный полк/Элита/Надёжные
1-й батальон: майор Дианна Пьетр
2-й батальон: майор Торн Домингуэз

3-й батальон: майор Антон Блейк

Батальон «А» полка «Альфа», «Шагающая смерть», использует в качестве знака отличия красный отпечаток лапы волка на чёрном фоне. Батальон «В», «Красные дьяволы», специализируются в согласованных атаках и используют в качестве знака отличия небольшого красного дьявола, держащего вилы. Батальон «С», «Следопыты», – это подразделение лёгких Мехов, используемых для ведения разведки и службы в пикетах; знаком отличия является чёрная стрела с красными и синими перьями, свисающими с древка.



«Чистящие сталкеры»

Усиленный батальон/Ветераны/Надёжные
Пехотный командир: майор Квентин Шадд

«Чистящие сталкеры» включают в себя 80 бронепехотинцев, разделённых на 3 Звезды и командную Точку. Майор Квентин Шадд обучил свои войска улучшенной методике ройной атаки, которая существенно повышает угрозу использующих эту методику Элементалов.

В ПОЛК «БЕТА»: НИКОМУ НЕ УСТУПАЮЩИЕ

Полк «Бета» был первым полком, который после возвращения со службы на Мизери и 4-й Наследной войны нуждался в полном восстановлении численности. Для воссоздания подразделения потребовалось – благодаря "драгунам" Джейми Вульфа из числа военных сирот – чуть меньше 4-х лет. Комбинация опытных МехВоинов и детей полка вынудила снизить оценку «Беты» до уровня ветеран. Однако «Бета» была жёсткой школой для этих первых "новых Драгун", которые, как ожидалось, покажут намного лучшую форму, чем их реальный уровень опыта. Следовательно, «Бета» быстро "встала на ноги", и не прошло и 2-х лет, как «Бета» снова была оценена как

элитный полк.

Полк «Бета» окрашивает свои машины в изумрудно-зелёный цвет. Знаком отличия является греческая буква «В», которая изображается на левой ноге Мехов, левом крыле истребителей и левом крыле транспортных средств. Знак отличия «Драгун» изображается в центре корпуса БэтлМехов и фюзеляжа аэрокосмических истребителей. Командный и батальонный знаки отличия изображаются около знаков отличия полка «Бета».

Рейтинг «Драгун»: А*

ОФИЦЕРЫ

Полковник Антон Рэнд возглавил командование полком «Бета» после предыдущего командира, Алисии Фанчер, которая была уволена после того, как перешла во время гражданской войны среди «Драгун» во фракцию Альпина. Молодой и горячий, Рэнд имеет такой стиль командования, который напоминает дни, когда полком командовал Андрей Шостакович. Рэнд – мастер импровизации на поле боя и часто отдаёт приказы, которые никто из его окружения не понимает, пока его великие замыслы не раскрываются.

ТАКТИКА

Полк «Бета» предпочитает держать свой батальон «С» в резерве, завязывая сражение на обширной области, а затем вводит батальон «С». Часто появления свежих сил в конце битвы достаточно, чтобы сломить вражеское сопротивление.

Рэнд также предпочитает, так называемый «приём удара по любителю». Во время этого манёвра Рэнд бросает оснащённые прыжковыми двигателями БэтлМехи на тяжёлых, медленных машин врага, в то время как остальные его войска вступают в столкновение с оставшимися силами врага. Если возможно, он использует горы или густые леса, чтобы разделить битву на две половины. Затем он даёт заранее оговорённый сигнал, и его БэтлМехи, оснащённые прыжковыми двигателями, совершают прыжок на другую сторону, чтобы обеспечить там силам «Драгун» численное превосходство. Когда медленные вражеские машины достигают нового фронта битвы, «Драгуны» обычно уже достигают победы.



Командная рота «Беты»

Усиленная смешанная рота/Элита/Надёжные
СО: полковник Антон Рэнд
Адъютант: майор Кайл Рубинский

Командная рота «Беты» редко подключается к одному из батальонов полка. Вместо этого части подразделения остаются вместе и пытаются убедить неприятеля, что они – все силы, включая и батальон «С». Эта тактика часто заставляет допускать, что резервный батальон уже введён в битву, готовя противнику неприятный сюрприз, когда происходит встреча с реальным батальоном по его прибытию. Знаком отличия командной роты «Беты» является шляпа волшебника с длинными заячьими ушами, высовывающимися из неё.



Полк «Бета»

Усиленный полк/Элита/Надёжные
Батальон «А»: майор Янис Кёмита
Батальон «В»: майор Кейт Ломакс
Батальон «С»: майор Андропов Кейгз

Батальон «А» полка «Бета», «Всадники», – тяжёлое подразделение, которое несёт на себе основную тяжесть борьбы. Он обладает наилучшей модернизацией в полку и использует в качестве знака отличия всадника в тёмном плаще на светлой лошади. Батальон «В», «Большое горе», более мобильный; он использует в качестве знака отличия разбитое сердце. Батальон «С», «Гильотина», – быстрый батальон средних Мехов, предназначенный для того, что Рэнд называет "кавалерийские наскоки".



«Стремительные рейдеры»

Усиленный батальон/Ветераны/Надёжные
Батальон «D»: майор Реба Макклеллан
Вскоре после Кроссинга (Crossing) «Стремительные рейдеры» были расширены до батальона и навсегда были подключены к полку «Бета». «Стремительные рейдеры» потеряли свой элитный статус после сражения на Люсьене и с тех пор прикладывают много сил к тому, чтобы его восстановить.



«Мастера подножек»

Усиленный батальон
Элементалов/Ветераны/Надёжные
Батальон «E»: майор Раго

Командиром «Мастеров подножек» был назначен «связанный» Клана Нова Кота Раго, который с готовностью переметнулся к «Драгунам». Влюблённый до безумия во Внутреннюю Сферу, Раго читает любую историческую литературу, которую только может приобрести, и становится очень грамотным воином. Его бронированная пехота хорошо реагирует на его команды, и специализируются на "подножках" БэтлМехам. По каким-то причинам Раго называет успешную подножку «Капоне» (Capone), а неудачную попытку – «Гулули» (Galoolie).



ПОЛК «ГАММА»: ОБРАТНО К ОСНОВАМ

Поддержка полком «Гамма» Альпина Вульфа во время Вызова Элсона оказалось маленьким сюрпризом. Бывший в то время командиром полка, полковник Нейл Парелла в какой-то момент позволил ослабнуть дисциплине, что привело в 3054 году к невыполнению контракта батальоном Кантова. После принятия Комиссией по надзору и сотрудничеству с наёмниками решения о наказании, Джейми Вульф в частном порядке вызвал Кантова на Испытание Обиды и устно отчитал Пареллу за то, что тот не следит за своими подчинёнными. Кантов сбежал до того, как произошло Испытание, но копившееся негодование Пареллы достигло высшей точки в его поддержки мятежника Элсона.

После поражения Элсона Парелла бежал из «Драгун», и командование полком «Гамма» принял полковник Ирвин Тирелл. Тирелл немедленно начал заново создавать моральное состояние «Гаммы», тренируя всех членов полка во временном лагере на окраине Гарлеха. Используя режим утренней гимнастики, маршировки и занятий по *Преданию* «Драгун», Тирелл внушил своим воинам новое значение своих собственных возможностей и их личности среди «Драгун». Подготовленные таким образом, Тирелл и его персонал начали боевую подготовку.

Следуя своему возрождению под командованием Тирелла, полк «Гамма» принял новую тёмно-синюю схему окраски. Члены этого полка изображают на левом плече своих БэтлМехов знак отличия «Драгун» и наносят свой полковой знак отличия, греческую букву «Г», в верхней части правой ноги Мехов. Командный и батальонный знаки отличия изображаются на передней стороне Мехов. Элементалы полка используют синий с серыми полосами маскировочный образец и украшают свои шлемы маской в виде волчьей головы с сине-серым мехом и бледно-голубыми глазами.

Рейтинг «Драгун»: А*

ОФИЦЕРЫ

В попытке подтолкнуть свои войска на более высокие уровни выполнения поставленных задач, Тирелл вербовал множество клановских «связанных», захваченных на Люсьене. Майоры Кэсси Ностра, Арман и Леон Уинтерс – все клановские вернорожденные воины, и их присутствие в полку привело к росту конкуренции, на что Тирелл и надеялся.

ТАКТИКА

Полк «Гамма» понёс серьёзные потери во время гражданской войны среди «Драгун» и, следовательно, потерял свои специфические способности. Однако Тирелл работает над тем, чтобы превратить «Гамму» в подразделение, способное сражаться в затяжных кампаниях лишь с небольшой внешней поддержкой.



Полк «Гамма»

Усиленный полк/Ветераны/Надёжные

СО: полковник Ирвин Тирелл

Адъютант: майор Ли Сан Кван

Батальон «А»: майор Патрик Симмонс

Батальон «В»: майор Кэсси Ностра

Батальон «С»: майор Арман

Тирелл ещё не сформировал командную роту, предпочитая командовать из копы, подключённого к ветеранскому батальону «А» («Плащ тьмы»), который специализируется на ночных манёврах. Его знак отличия – пара больших жёлтых волчьих глаз, которые изображаются по всему переду торса Мехов. Ветеранский батальон «В» («Джаггернауты») состоит из тяжёлых и штурмовых машин; его знаком отличия является человекообразная черепаха, несущая огнемёт. МехВоины элитного батальона «С», «Чёрные кошки», известны своей осторожностью на поле боя. Их знаком отличия является чёрная кошка на кабине Меха.



**15-й Драгунский тяжёлый бронетанковый
Усиленный батальон/Регуляры/Надёжные**

Батальон «D»: майор Хаким Бажжир

15-й получил свою долю плохой удачи – от тяжёлых потерь на Люсьене и гражданской войны среди «Драгун» до ряда некомпетентных командиров. Однако лидеры «Драгун» уверены, что майор Хаким Бажжир вскоре поднимет подразделение до стандартов «Драгун».



«Догадка»

**Усиленный батальон
Элементалов/Ветераны/Надёжные**

Батальон Игл: майор Леон Уинтерс

Майор Леон Уинтерс – человек, которого редко повстречаешь, это клановский Элементал с большим чувством юмора. Наименование батальона, «Догадка», производное от акронима его официального обозначения, «Элементалы поддержки «Гаммы»» (GES).



ПОЛК «ДЕЛЬТА»: ИСПЫТАНИЯ И СТРАДАНИЯ

Впечатлённый успехом полка «Бета» в полевых тренировочных упражнениях, Джейми Вульф в 3037 году сформировал полк «Дельта» и в конце 3038 года послал его на первое задание.

Этим заданием был обычный рейд на синдикатовский мир Мёрчисон (Murchison), предназначенный для проверки готовности защитников синдикатовских границ. Полк «Дельта» столкнулся с 22-м полком Диеронским Регулярным, поддержанным двумя бронетанковыми батальонами и элитной пехотой. Используя новую тактику, разработанную Теодором Куритой, синдикатовские подразделения нанесли «Драгунам» унижающее поражение, прежде чем исполняющему обязанности полковника Биллу Паксону удалось увести потрепанный полк с планеты. Затем «Драгуны» приступили к восстановлению «Дельты», и на этот раз Джейми Вульф убедился в том, что полк получил подготовку от Наташи Керенской, прежде чем он вернул подразделение на дежурство в 3045 году. Подразделение недавно получило значительный урон на Ковентри, и сейчас снова находится в процессе воссоздания.

Полк «Дельта» использует пыльно-серую схему окраски и греческую букву «D» в качестве знака отличия. Знаки отличия «Драгун», полка, батальонов и командный изображаются справа в верхней части корпуса и на левом бедре БэтлМехов. Элементалы подразделения используют серую, чёрную и белую маскировочную схему и украшают свои шлемы маской в виде волчьей головы с серебряным мехом и серыми глазами.

Рейтинг «Драгун»: А*

ОФИЦЕРЫ

Полковник Шелли Брубейкер служила в одном из взводов моторизованной пехоты полка, когда «Дельта» почти попала в ловушку на Мёрчисоне. Брубейкер возглавила отступление «Драгун» с этой планеты, хотя она и дала возможность Паксону получить большую часть чести. После этого, несмотря на то, что стала МехВоином совсем недавно, она стала быстро подниматься по карьерной лестнице, проявив способности к нетрадиционной тактике. На Люсьене, во время отступления Кланов, Брубейкер удалось заманить в засаду Звезде ОмниМехов Дымчатых Ягуаров и захватить две машины. Когда пришло время испытаний офицеров после Вызова Элсона, Брубейкер вызвала Паксона за право командования полком «Дельта». Хотя он проиграл со значительной разницей, Паксон сразился за право получения должности адъютанта Брубейкер, так что он должен извлечь пользу от её прямого командования.

ТАКТИКА

На поле боя Брубейкер любит держать врага в напряжении, атакуя его последовательными волнами. БэтлМехи полка несут основную тяжесть борьбы, но по условному сигналу они отступают и позволяют аэрокосмическим подразделениям вести огонь по силам врага. После того, как вражеские подразделения начинают переносить своё внимание на угрозу с воздуха, наносят удар Элементалы «Дельты». Затем БэтлМехи полка снова наносят удар, уводя вражеский огонь прочь от уязвимых Элементалов.



Командная рота «Дельты»

Усиленная смешанная рота/Элита/Надёжные

СО: полковник Шелли Брубейкер

Адъютант: подполковник Билл Паксон

Вся командная рота «Дельты» превосходна в ведении ближнего боя.



Полк «Дельта»

Полк/Элита/Надёжные

Батальон «А»: майор Филлип

Батальон «В»: майор Триша Вецинни

Батальон «С»: майор Пауль Якобс

Батальон «А», «Ландскнехты», известен как войско жёсткого нападения. Его знаком отличия является пара скрещенных алебард на фоне силуэта БэтлМеха. По контрасту, батальон «В» («Авангард Вецинни») организован как сильно укрепленное разведывательное подразделение и использует лёгкие и быстрые средние Мехи. Знаком отличия батальона является самец кролика, носящий бронезилет. Батальон «С», который никогда не имел отдельного наименования, использует в качестве знака отличия коринфский шлем.



«Аэрокосмическое крыло «Дельты»»

2 роты/Ветераны/Надёжные

Батальон «F»: майор Джошуа Реддингс

«Дельта» никогда хорошо не работала с бронетанковыми подразделениями, поэтому он — единственный полк «Драгун», который заменил бронетанковое подразделение на постоянно приданное аэрокосмическое крыло. «Дельта» подразделяет свои истребители согласно организационной доктрине БэтлМехов: 4 истребителя в копье и 3 копия в роте.



«Элементалы поддержки «Дельты»»

Усиленный батальон

Элементалов/Ветераны/Надёжные

Батальон «E»: майор Элиас Уинтерс

Хотя Брубейкер настойчиво просит у командиров «Драгун» постоянно подключённый взвод моторизованной пехоты, она очень удовлетворена готовностью своего подразделения Элементалов.



ПОЛК «ЭПСИЛОН»: МУЧИТЕЛИ

После сражения на Мизери будущее «Эпсилон» выглядело мрачным – от всего полка, изначально состоявшего из 3-х батальонов, осталось всего 4 роты. Затем подразделение было отправлено на планету Хэрроус Сан (Harrow's Sun), где «Эпсилон» и две роты полка «Гамма» противостояли 8-му Галедонскому Регулярному. В течение почти трёх недель «Драгуны» держались против «Регуляров», в основном благодаря беспокоящей тактике и тактике сдерживания в то время ещё капитана Элизабет Николь и её роты. В конечном счёте остатки двух полков «Драгун» были вынуждены отступить. И снова 3-я временная рота Николь двинулась вперёд, храбро создав последний заслон, что стоило ей почти половину роты, но зато позволило другим подразделениям «Драгун» эвакуироваться с планеты.

Когда в 3042 году полк «Эпсилон» был восстановлен, таланты Элизабет Николь полностью были признаны и ей предоставили командование полковым батальоном «А». Четырьмя годами позже она получила должность полковника и возглавила полк. Под её руководством «Эпсилон» хорошо показал себя на Люсьене. Затем началась гражданская война среди «Драгун». Николь была известным сторонником Джейми Вульфа, и многие Драгуны были удивлены, когда она объединила «Эпсилон» с силами Альпина. Позже стало ясно, что Николь была вынуждена принять это решение под давлением большинства её МехВоинов, которые предпочитали Альпина. Для того, чтобы избежать кровавых столкновений внутри полка, Николь поддержала внука Джейми, но затем избежала участия в сражении с оставшимися верными войсками, используя стратегию «движение и притворство», которую «Эпсилон» использовал на Хэрроус Сан. Используя этот способ, Николь удерживала свои силы, выглядывая занятыми, но мало участвующие в реальной борьбе. Джейми Вульф распознал то, что она делала, и уверенно переназначил войска в те места, где была более серьёзная угроза.

«Эпсилон» использует сплошной жёлто-коричневый цвет для своих БэтлМехов и транспортных средств. Знаком отличия подразделения является греческая буква «Е», который изображается справа в нижней части корпуса машин. Волчья голова «Драгун» всегда располагается на правом плече Мехов, тогда как батальонный и командный знаки отличия изображаются в верхней части левой ноги. Элементалы окрашивают свою боевую броню в пыльно-коричневую смешанную маскировочную схему и украшают свои шлемы маской волчьей головы с дикими жёлтыми глазами.

Рейтинг «Драгун»: А*

ОФИЦЕРЫ

Репутация майора Дуэйна Лавдея как непобедимого (или стремящегося к самоубийству, в зависимости от того, как спрашивает человек) быстро стала легендарной в его войсках. Лавдей часто делает опрометчивые тараны на поле боя, но вскоре его поддерживает весь батальон, и вражеские порядки рушатся чаще, чем он бывает отбит.

ТАКТИКА

Полковник Николь является мастером тактики манёвров, сдерживания и засад. Часто она дирижирует своими силами таким образом, что возникает подобие великого танца на поле боя, что бесит и расстраивает её противника. В конечном счёте противник делает ошибку, и «Эпсилон» втаптывает их в землю.



Командная рота «Эпсилон»

Усиленная смешанная рота/Элита/Надёжные

СО: полковник Элизабет Николь

Адъютант: майор Самюэль Ву

Все 14 Мехов командной роты «Эпсилон» – тяжёлые или штурмовые машины. Знаком отличия роты является силуэт профиля *Annihilator'a* на фоне большого красного солнца.



Полк «Эпсилон»

Усиленный Полк/Элита/Надёжные

Батальон «А»: майор Дональд Ларриос

Батальон «В»: майор Жан МакКлун

Батальон «С»: майор Дуэйн Лавдей

Смесь тяжёлых, средних и лёгких Мехов, батальон «А» особенно искусен в действиях большими группами расходящимися силами. Батальон никогда не брал отдельного наименования, но принял в качестве знака отличия чёрного грифа на фоне белого алмаза. Батальон «В» («Уланы Жана») всегда берут первую часть имени своего командира и использует в качестве знака отличия пару скрещённых кавалерийских пик. Устойчивая традиция дисциплины в батальоне «В» требует буквальной аккуратности в таких областях, как униформа и покрасочные работы. Батальон «С», «Гусары Дуэйна»,

также берёт первую часть имени своего текущего командующего офицера. Знаком отличия является скачущий гусар, высоко замахающийся саблей.



«Лёгкие деньги»

Усиленный батальон/Элита/Надёжные

Батальон «D»: майор Саймон Клаус

Бронетанковый батальон «Лёгкие деньги» характеризуется разнообразной смесью лёгких, средних и тяжёлых гусеничных машин и аппаратов на воздушной подушке.



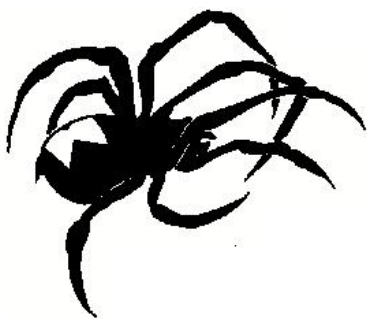
«Крушители Тэлбота»

Усиленный батальон

Элементалов/Ветераны/Надёжные

Батальон «Е»: майор Джером Тэлбот

Элементалы «Эпсилон» не используются так широко, как бронированная пехота в других полках. Обычно они охраняют пути отступления и выполняют разведывательные задачи. Однако оттягивание и заманивание противника в ужасное гнездо Элементалов – хитрость, неоднократно использованная Николь.



БАТАЛЬОН «ВОЛЧЬИ ПАУКИ»: ПАУТИНА

Первоначально известный как «Батальон Чёрной Вдовы», батальон «Волчьи пауки» удерживает свою репутацию одного из лучших подразделений во Внутренней Сфере. Когда Наташа Керенская начала создавать подразделение на базе своей знаменитой «Роты Чёрной Вдовы», она предложила создать подразделение, которое могло бы мощно атаковать, быстро перемещаться и снова атаковать. Каждый член батальона беспощадно тренировался в тактике на поле боя, в итоге это привело к тому, что батальон быстро доказал, что он является таким же смертоносным, как и основавшая его рота.

В 3035 году Керенская реорганизовывала батальон, сформировав из своего командного копия третью роту и добавив дополнительные БэтлМехи к каждому копия, и дополнительные истребители к двум копиям аэрокосмических сил. В 3039 году батальон совершил первое публичное появление, когда он атаковал полк Дома Марика, защищавший планету Холл (Hall). Войска Керенской захватывали неповреждённым полный вражеский батальон, а затем встретили другие два на поле боя. Когда дым рассеялся, мариковские подразделения были разбиты. Несколько наблюдателей обратили внимание, что Керенская дала Внутренней Сфере возможность подсмотреть будущее битв, организовав свои силы по подобию Кланов в виде Точек, Звёзд и Тринариев.

Как «Волчьи пауки», подразделение сохраняет свою исходную схему чёрной окраски с кроваво-красными полосами. Знаком отличия является паук чёрная вдова, сидящий на белой паутине. Знак отличия изображается в нижней части левой ноги каждого Меха, левом крыле истребителей и в качестве нарукавной нашивки у пехотных войск. Знак отличия «Драгун» изображается на правом плече Мехов. Элементалы следуют той же схеме окраски, и изображают на своих шлемах вместо стандартных масок волчьей головы больших пауков чёрная вдова.

«Паутина» располагает отдельным DropShip'ом класса *Повелитель/Overlord*, «*Пожелания Вдовы*».

Рейтинг «Драгун»: А*

ОФИЦЕРЫ

С возвращением Наташи Керенской в Клан Волка, командование «Батальоном Чёрной Вдовы» Джон принял "Джентльмен Джонни" Клавелл. Участник исходной «Роты Чёрной Вдовы», Клавелл окрестил подразделение «Батальоном "Волчьи пауки"». Известный своей энергичной тактикой на поле боя, Клавелл за пределами своего Меха имеет репутацию "Дон Жуана".

ТАКТИКА

Использование небольших сил для искушения и заманивания в ловушку значительно превосходящих сил противника – торговая марка тактики «Волчьих пауков». Вражеская рота, загоняющая Звезду «Волчьих пауков» в узкий каньон, обычно обнаруживают себя окружёнными полным Тринарием, если не целым батальоном.



«Батальон "Волчьи пауки"»

Усиленный батальон/Элита/Фанатики

СО: майор Джон Клавелл

1-й Тринарий: капитан Дерек Сторм

2-й Тринарий: капитан Конно МакДугал

3-й Тринарий: капитан Стейси Чёрч

Командная Звезда батальона, которая действует независимо от трёх Тринариев, сформирована из 5-и тяжёлых Мехов. Под командованием Клавелла эта Звезда, кажется, имеет способность неожиданно появляться и исчезать. На спину каждого БэтлМеха командной Звезды нанесён командный знак отличия – паук чёрная вдова, сидящий на волчьей голове.

Тринарии «Паук», «Тарантул» и «Паутина» включают в себя остальную часть батальона. Тринарий «Паук» – подразделение, наносящее мощные удары, и состоящее из тяжёлых и штурмовых машин, которые могут пробиться сквозь мощные силы противника. Знаком отличия подразделения является большой паук чёрная вдова, ползущий по волчьей голове «Драгун». Тринарий «Тарантул» сформирован из лёгких и средних Мехов. Знак отличия «Тарантула» – большой паук тарантул, изображаемый на боковой стороне головы БэтлМеха. Тринарий «Паутина» состоит из 2-х Звёзд средних и тяжёлых БэтлМехов и одной Звезды Элементалов. Знаком отличия «Паутины» является волчья голова «Драгун», окружённая паутиной.



«Полёт Вдовы»

Эскадрилья/Элита/Фанатики

Лётный командир: капитан Андреа Тайлер

Аэрокосмические активы «Волчьих пауков», известные как «Полёт Вдовы», состоят из эскадрильи из 6-и истребителей. Наиболее драматической тактикой «Полёта Вдовы» является атака в виде клещевого обстрела на бреющем полёте, во время которой два истребителя, на высокой скорости и низкой высоте, приближаются к цели с противоположных направлений и уходят прочь в самый последний возможный момент. Обычно цель разворачивается, чтобы встретиться с одним из нападающих, давая, таким образом, другому истребителю открыть огонь по цели сзади без помех.



3-й Пехотный, 7-й Коммандос («Серый волк»)

Ударная группа коммандос/Элита/Фанатики

Командир «Серого волка»: лейтенант Геральд Дэвидсон

«Серый волк», подобно другим группам 7-го Коммандос, – элитная группа для специальных операций. «Серый волк» специализируется на действиях в условиях леса и болот, но после 25 лет совместной службы с «Вдовами» они стали большими специалистами в ведении боевых действий почти в любых условиях.



БАТАЛЬОН «ЗЕТА»: МЕТАЛЛИЧЕСКИЕ МАНЬЯКИ

Смесь штурмовых и тяжёлых машин батальона «Зета» и его репутация за свирепые, почти исступленные атаки, сделали его одним из наиболее устрашающих подразделений БэтлМехов во Внутренней Сфере. Фактически иногда достаточно простого присутствия «Зета», чтобы убедить упорного противника сдаться. Батальон, кажется, обладает наиболее опрометчивыми и самоубийственными войсками, которые могут предложить «Волчи Драгуны», всегда готовые броситься на неприятеля независимо от того, насколько неблагоприятны разницы или условия на поле боя. Но, несмотря на свою репутацию опрометчивых и диких людей, МехВоины «Зеты» на самом деле хорошо дисциплинированные войска с высоким уровнем опыта в тактике БэтлМехов.

Во время Вызова Элсона «Зета» действительно разорвала контракт, чтобы вернуться на Аутрич. Джейми Вульф, исходя из независимого поведения батальона, предполагал такое перемещение, и, по слухам, был только немного удивлен тем, что командир батальона полковник Джемисон прибыл для поддержки Альпина Вульфа.

«Зета» является батальоном добровольцев, но репутация подразделения фактически гарантирует, что он никогда не будет испытывать нехватку рекрутов. Все Мехи батальона окрашены в сплошной чёрный цвет. Знаком отличия подразделения является греческая буква «Z», которая изображается цветом блестящего серебра на левой руке и верхней части правой ноги БэтлМехов. Члены батальона изображают волчью голову – знак отличия «Драгун» – справа в верхней части корпуса своих машин.

Рейтинг «Драгун»: А*

ОФИЦЕРЫ

Полковник Дж. Эллиот Джемисон – надёжный и представительный человек, подобно БэтлМехам, которыми он командует. Несмотря на смерти в бою трёх предшествующих командиров «Зеты», Джемисон продолжает смело вести свои войска вперёд. Джемисон имеет сильное чувство чести, которое заставило его рассмотреть восстание Джейми Вульфа против Вызова Элсона как Испытание Отказа и объединить «Зету» с фракцией Альпина. С победой Вульфа полковник снова стал одним из его стойких сторонников.

Капитан Тара Лукас признана одним из лучших МехВоинов «Зеты» и надеется, что когда-нибудь будет командовать батальоном. Только её личные отношения с Джемисоном помешали ей вызвать его за право командования «Зетой», когда проходили вызовы, во время которых каждый офицер должен был быть протестирован на право занятия своей должности.

ТАКТИКА

В отличие от других подразделений «Драгун», «Зета» никогда не разделяется на меньшие подразделения. Вместо этого батальон смело встречает атаку врага и полагается на свою огромную огневую мощь, чтобы разбить противоположную сторону. «Зета» часто использует борьбу «один на один», чтобы втянуть командиров врага в бой, а затем переносят на них подавляющий сконцентрированный огонь, чтобы уничтожить командиров и деморализовать вражеские силы.

МехВоины «Зеты» также являются мастерами ведения физических атак, особенно толчком и тараном. Один из их любимых манёвров – так называемый «Перелом Зеты». В этом манёвре два МехВоина «Зета» выбирают своей целью один и тот же Мех, один нацеливается на точку, куда первый таран вытолкнет целевую машину вероятнее всего. Если первый таран увенчивается успехом, он перемещает цель прямо на путь второго БэтлМеха «Зеты». Будучи драматическим, манёвр не обходится без риска – по крайней мере, в одном известном примере первый МехВоин «Зеты», промахнувшийся мимо своей цели, врезался во второго Меха «Зеты».



Батальон «Зета»

Усиленный батальон/Элита/Фанатики

СО: полковник Дж. Эллиот Джемисон

1-й Тринарий: майор Тара Лукас

2-й Тринарий: капитан Тамми Маркхэм

3-й Тринарий: капитан Джимми Ту-Фэзерс

«Зета» состоит почти исключительно из ОмниМехов. Большинство из них – обычные клановские модели, но батальон обладает также и несколькими новыми машинами, захваченными у Кланов Дымчатого Ягуара и Нова Кота на Люсьене. Батальон также имеет несколько ОмниМехов «Драгун», произведённых по исключительной лицензии для «Волчьих Драгун» компанией «Блэкуэлл». А с недавних пор в батальоне стали пользоваться популярностью новейшие штурмовые модели.

Командная Звезда подразделения, которая действует независимо, как принято у «Драгун», полностью состоит из штурмовых машин. Три Тринария содержат преимущественно штурмовые модели, а также несколько тяжёлых машин. Вторая отдельная Звезда, Звезда огневой поддержки, состоит из ОмниМехов, оснащённых РДД и «Стрелой-IV». На данный момент неизвестно, планирует ли генерал Вульф превратить «Зету» в более крупную силу.



«ГОРЦЫ ВУЛВЕРТОНА»: ТРАГЕДИЯ В ДВУХ ЧАСТЯХ

«Горцы Вулвертона» достигли большого успеха, проводя рейды типа булавочных уколов против пиратов в согeward-области Федеративного Содружества на границе с Периферией. Затем пришли Клань, и «Горцы» были разбиты Нефритовыми Соколами ещё в начале вторжения. Наёмному подразделению удалось достигнуть своего домашнего мира Карлайл (Carlisle), где они всё оставшееся время Войны с Кланьми

потратили на замену потерянного личного состава и воссоздание потерянных активов.

С 3053 по 3058 год подразделение находилось на Тимбикуи (Timbiqui), где оно исполняло обязанности по расширенной охоте за пиратами и было задействовано как средство сдерживания против экспансии Марика в этой области пространства (Тимбикуи был постоянным объектом налётов из-за своего знаменитого экспортного пива, тимбикуийского тёмного). Затем в 3058 году отличная репутация «Горцев» в выполнении расширенных обязанностей по проведению рейдов подсказала Дому Штайнера перевести их в марку Хаос для защиты интересов Лирь в регионе. Когда вражескому аэрокосмическому пилоту-самоубийце удалось протаранить командный DropShip наёмников, пытавшийся приземлиться на спорном мире, произошла катастрофа. Бедствие уничтожило весь командный состав «Горцев», включая и командующего полковника Джонатана Фридланда. Потеря ошеломила остальные войска «Горцев», которые понесли серьёзные потери, прежде чем им удалось стряхнуть свою апатию и вернуться в пространство Альянса, чтобы зализать раны.

Катастрофическое отступление первоначально побудило лидеров Лирь внести подразделение в чёрный список, подтолкнув «Горцев» на союзничество с наёмным подразделением «Металлический грохот Шторма» полковника Гриффа Шторма. Давний друг полковника Фридланда, Шторм, очевидно, согласился предоставить техническую поддержку «Горцам» и ручаться за них во время нового контракта с Альянсом. «Горцы», в свою очередь, будут находиться по существу под командованием Шторма, в качестве 2-го полка «Грохота». Большинство аналитиков соглашались, что эта перетасовка принесёт пользу обоим наёмным подразделениям, и ожидается, что в следующем году сделка будет заключена.

«Горцы» изменили маскировочные образцы на своих БэтлМехах, чтобы соответствовать местности, на которой они действуют. Знаком отличия подразделения является бешеная росомаха на фоне красного диска, изображение которой уходит в то время, когда подразделение было известно как «Росомахи Вулвертона». Знак отличия изображается слева в верхней части корпуса Меха или фюзеляже истребителей.

Рейтинг «Драгун»: С

ОФИЦЕРЫ

Исполняющий обязанности полковника Роберт Фихан признаёт, что он не является стратегическим гением. Он способный командир, но соглашается с тем, что ему лучше подходит командование действиями батальона, чем полка. Фихан всегда имел тесные отношения с полковником Гриффом Штормом; фактически именно он спровоцировал переговоры с «Металлическим грохотом Шторма».

ТАКТИКА

Булавочные уколы, поиск и уничтожение, глубокие рейды – это миссии, которыми знамениты «Горцы». Они полагаются на свою скорость, чтобы жёстко атаковать, а затем спасти их от проблем. Любый противник, пытающийся начать погоню, вскоре обнаружит, что он разделен в нескольких направлениях. Часто в тот момент, когда враг верит, что ему в засаде противостоит небольшая часть сил «Горцев», половина полка неожиданно атакует его.

ТЕХНИЧЕСКАЯ И ТРАНСПОРТНАЯ ПОДДЕРЖКА

«Горцы» обладают поддержкой, способной обеспечить 50% эксплуатационных требований подразделения. Подразделение также обладает двумя DropShip'ами класса *Повелитель/Overlord* и четырьмя класса *Союз/Union*.



«Горцы Вулвертона»

Полк/Регуляры/Сомневающиеся

1-й батальон: исполняющий обязанности полковника Роберт Фихан

2-й батальон: майор Трейси Бэнкс

3-й батальон: майор Фаллон Клаудансер

Реорганизованное после трагедии в марке Хаос в недоукомплектованные батальоны, подразделение содержит имеет 96 БэтлМехов. Большинство из них – лёгкие и средние модели, имеется лишь несколько тяжёлых Меха. Подразделению не хватает моделей разработок после 3050 года, поэтому оно имеет оценку модернизации лишь в 10%.



«Воздушная поддержка «Горцев»»

2 копьё/Ветераны/Сомневающиеся

Командир крыла: капитан Тамми Эллисон

Та же катастрофическая посадка, что стоила «Горцам» их командира, также стоила подразделению и большей части их аэрокосмических сил. В итоге подразделение, к настоящему времени имеет только 4 аэрокосмических истребителя.

СПИСОК ЗАНЯТЫХ НАЁМНИКОВ

(развёртывание на 1 октября 3059 года)

В этот список включены все известные, зарегистрированные к настоящему времени, наёмные подразделения и с хорошей репутацией у Комиссия по надзору и сотрудничеству с наёмниками, выполняющие на данный момент задачи в указанных государствах..

СИНДИКАТ ДРАКОНОВ

Наименование подразделения	Опыт	Лояльность	Домашний мир	Рейтинг «Драгун»
«Ангелы Аванти» (1 батальон) (СО: полковник Маркус ДжоАванти)	Ветераны	Надёжные	Unknown	B+
«Чёрные шипы» (1 рота) (СО: капитан Иеремия Роуз)	Регуляры	Надёжные	Unknown	B
«Чёрное знамение» (1 рота) (СО: капитан Ричард Смит)	Ветераны	Сомневающиеся	Wolcott	C+
«Кратерские кобры» 789-й Ударный (СО: полковник Стефен Принн)	Ветераны	Сомневающиеся	Albiero	A-
«Дыхание Дракона» (СО: полковник Пит Тэйт)	Регуляры	Надёжные	Xinyang	B
«Годзиллы Гринбурга» (СО: полковник Иво Гринбург)	Ветераны	Сомневающиеся	Braunton	C
«Рейдеры Нархала» (усиленные) (СО: полковник Педро Антонио Жиродо)	Регуляры	Надёжные	Kilmarnok	C+
«Горцы Нортвинда» «Фузилёры Стирлинг» (2 батальона) (СО: полковник Андреа "Кошка" Стирлинг)	Элита	Надёжные	Rockland	A*
«Гусары Нортвинда» (1 батальон) (СО: подполковник Лорен Джеффри)	Элита	Надёжные	Rockland	A+
«Ренегаты Рубинской» (полурота) (СО: капитан Максофилия Рубинская)	Ветераны	Надёжные	Xinyang	B-
«Авангардный легион» (2 батальона) (СО: полковник Чад "G" Аллен)	Ветераны	Фанатики	Unknown	B

КОНФЕДЕРАЦИЯ КАПЕЛЛЫ

Наименование подразделения	Опыт	Лояльность	Домашний мир	Рейтинг «Драгун»
«Горцы Амбермарль» (1 батальон) (СО: полковник Венди "Старая Ведьма" Амбермарль)	Регуляры	Сомневающиеся	Xieng Khouang	B
«Бронекавалерия Булларда» (1 батальон) (СО: полковник Фрэнк Буллард)	Новички	Сомневающиеся	Spencer	D-

Наименование подразделения	Опыт	Лояльность	Домашний мир	Рейтинг «Драгун»
15-й Драконий (СО: полковник Жан Розенбург)	Регуляры	Надёжные	Old Kentucky/ Chamdo	B-
«Зелёная машина» (СО: полковник Максвелл Грин)	Новички	Сомневающиеся	Palladix	D+
«Дальние ходки Грегга» (СО: полковник Грегг Кар)	Новички	Сомневающиеся	Pollis/Hurik	C-
«Рейдеры Харлока» (СО: полковник Ву Кан Кё)	Регуляры	Надёжные	Second Try	B-
«Панцирная бригада Мелкого Ричарда» (СО: полковник Ричард "Сахарный младенец" Уитман)	Ветераны	Сомневающиеся	No Return	B
«Железнобокие Локхардт» (СО: полковник Джудит Локхардт)	Регуляры	Надёжные	Carmen	B
«Легионеры Машигамы» (1 батальон) (СО: полковник Джу-Лей Машигама)	Ветераны	Надёжные	Brixtana	A-
«Рейнджеры Олсона» (СО: полковник Николас Олсон)	Новички	Сомневающиеся	Ulan Bator/ Tsingtao	C+
«Гусары Ривальди» (1 батальон) (СО: полковник Джордж Сапир)	Новички	Надёжные	Bora	C+
«Бронированные гренадёры Сент-Кир» (1 батальон) (СО: майор Эми Сент-Кир)	Регуляры	Надёжные	Grand Base	B
4-й Рейнджерский Тау-Кита (2 батальона) (СО: полковник Шелли Якс)	Ветераны	Фанатики	Sian	A*

ФЕДЕРАТИВНОЕ СОДРУЖЕСТВО

Распад Федеративного Содружества поставил многие наёмные подразделения в неудобное положение, особенно когда наёмные подразделения были переведены на лиранскую половину, чтобы помочь в борьбе против угрозы Кланов. Многие эти подразделения по приказу Катерины возвратились туда, что ещё считалось как дэвионовская половина Федеративного Содружества, и с тех пор были перегруппированы.

Наименование подразделения	Опыт	Лояльность	Фракция	Домашний мир	Рейтинг «Драгун»
«Сражающиеся Уракхаи» 8-й Ударный (2 батальона) (СО: генерал Брайан Хольстед)	Ветераны	Надёжные	Виктор	Kaitos	C+
«Бьющие ДеМаэстри» (2 батальона) (СО: полковник Росс ДеМаэстри)	Регуляры	Сомневающиеся	Неизвестно	Makintosh/ Panpour	D+
«Берейторы Хансена» (СО: полковник Вольфганг Хансен)	Ветераны	Сомневающиеся	Неизвестно	Bromhead	A-
«Воины Харлока» (СО: полковник Саманта Вайэль)	Регуляры	Надёжные	Виктор	Errai	B-

Наименование подразделения	Опыт	Лояльность	Фракция	Домашний мир	Рейтинг «Драгун»
«Иллицианские Уланы»					
21-й Иллицианский Рейнджерский (СО: полковник Рой Барнард)	Регуляры	Надёжные	Виктор	Mendham	B
4-й Иллизиана Рейнджерский (СО: полковник Алисия Рамали)	Регуляры	Сомневающиеся	Виктор	Glentworth	B-
9-й Иллизиана Рейнджерский (СО: полковник Кеннет Коппелл)	Новички	Надёжные	Виктор	Immenstadt	C
«Легион Лорель» (СО: полковник Констанс Лорел)	Регуляры	Надёжные	Виктор	Tigress	B+
«Лексингтонская боевая группа»					
32-й Разведывательный (СО: майор Малкольм Фейнман)	Ветераны	Надёжные	Виктор	Lindsay	A-
«Золотые молоты Мари» (СО: полковник Стивен Мари)	Регуляры	Надёжные	Виктор	Midale	B
«Газели Фредерика» (СО: полковник Фредерик Заффсон)	Регуляры	Надёжные	Виктор	Brockway	B
12-й Вегрвский Рейнджерский					
Полк «Альфа» (СО: генерал Том Стансель)	Элита	Надёжные	Виктор	New Aragon	A*
Полк «Бета» (СО: полковник Миллер аль-Наиб)	Ветераны	Надёжные	Виктор	Zurich	A+
Полк «Гамма» (2 батальона) (СО: полковник Кристи Десантис)	Элита	Надёжные	Виктор	Algol	A+

ЛИГА СВОБОДНЫХ МИРОВ

Наименование подразделения	Опыт	Лояльность	Домашний мир	Рейтинг «Драгун»
«Плохая мечта» (СО: полковник Генри Бортман)	Ветераны	Надёжные	Kendall	B-
«Фузилёры Барретта» (СО: полковник Никита Барретт)	Ветераны	Сомневающиеся	Shuen Wan	B+
«Чёрные сердца» (СО: полковник Маркус Джонсон)	Регуляры	Надёжные	Cronulla	B
«Ренегаты Редфилда» (СО: полковник Эдвард Редфилд)	Ветераны	Надёжные	Harsefeld	C+
«Крестоносцы Романова» (СО: полковник Сэр Крипсин Романов)	Регуляры	Фанатики	Connaught	D
«Рыцари Сванна» (СО: полковник Эдмунд Репплиер)	Ветераны	Надёжные	Galisteo	B-

АЛЬЯНС ЛИРЫ

Подразделения, традиционно верные Дому Штайнера, передали свою верность Катерине Штайнер-Дэвион, а свои контракты – Альянсу Лиры. Другие, хотя и остаются в пространстве Лиры, готовые противостоять Кланам, всё же верны принцу Виктору Штайнеру-Дэвиону. Большинство из них переместились в Арк-Ройяльский Защитный Кордон, помогая «Гончим Келла» в их защите.

Наименование подразделения	Опыт	Лояльность	Фракция	Домашний мир	Рейтинг «Драгун»
«Мародёры II Барбер» (2 батальона) (СО: майор Сюзан Барбер)	Элита	Надёжные	Виктор	Koniz	A-
«Иррегуляры Голубой звезды» 1894-й Лёгкий Кавалерийский (СО: полковник Ралдин Лваи)	Элита	Фанатики	Виктор	Morges	A*
21-й Краевых Миров (СО: полковник Рега Джайклиум)	Ветераны	Фанатики	Виктор	Morges	B+
«Легион Бриона» 1-й полк (СО: полковник Октавий Брион)	Ветераны	Фанатики	Катерина	Tomans	D
2-й полк (СО: подполковник Роберт Макхэм)	Регуляры	Надёжные	Катерина	Tomans	C-
«Диоскуры» (2 батальона) (СО: полковник Тимоти Нельс)	Регуляры	Надёжные	Виктор	Bountiful Harvest	C+
«Сражающиеся Уракхаи» «Судейские гончие Романа» (1 батальон) (СО: полковник Рэнди Роман)	Регуляры	Надёжные	Катерина	Ballynure	B
«Смертельные ходоки» (1 батальон) (СО: полковник Ахру Кирах)	Ветераны	Надёжные	Катерина	Kuken's Pleasure Pit	B+
«Легион смертоносного Грэя» (СО: полковник Лори Калмар-Карлайл)	Элита	Надёжные	Катерина	Glengarry	A*
«Гончие Келла» (СО: подполковник Дэниел В. Аллард)	Элита	Фанатики	AP3K	Arc-Royal	A*
1-й полк (усиленный) (СО: подполковник Акира Брахе)					
2-й полк (усиленный) (СО: подполковник Скотт Брэдли)					
«Рыцари Св.Камерона» (СО: полковник Мортимер Дьюи)	Регуляры	Фанатики	Неизвестно	Ft. Loudon	B+
«Крушители Кристен» (СО: полковник Кристен Марик)	Регуляры	Надёжные	Катерина	Coventry	B+
«Движущийся огонь» (СО: полковник Фред Лоренсин)	Регуляры	Надёжные	Катерина	Lyndon	C-
«Иррегуляры Снорд» (2 батальона) (СО: полковник Ронда Снорд)	Элита	Фанатики	Неизвестно	Unknown	A
«Металлический грохот Шторма» (СО: полковник Грифф Шторм)	Ветераны	Фанатики	Катерина	Kikuyu	B+

КОМСТАР

Наименование подразделения	Опыт	Лояльность	Домашний мир	Рейтинг «Драгун»
«Чёрные бандиты» (1 батальон) (СО: майор Эдвина Форрест)	Регуляры	Сомневающиеся	Karbala	C-
21-й Центаврийский Уланский (СО: полковник Эвелина Хаскелл)	Элита	Надёжные	Tukayyid	A*

ОБЪЕДИНЕНИЕ СВ. ИВА

Наименование подразделения	Опыт	Лояльность	Домашний мир	Рейтинг «Драгун»
«Конные фузилёры Алёши» (СО: полковник Алёша Картинг)	Регуляры	Надёжные	Vestellas	C+
«Казачи Корсакова» 1-й полк (СО: полковник Михаил Корсаков)	Ветераны	Надёжные	Indicass	A+
2-й полк (СО: полковник Марко Рубинский)	Ветераны	Надёжные	Indicass	B+
«Бронепехота Реймонда» (СО: полковник Цингис Керр)	Регуляры	Надёжные	Brighton	B+

«СЛОВО БЛЕЙКА»

Наименование подразделения	Опыт	Лояльность	Домашний мир	Рейтинг «Драгун»
«Отшельники Германа» (СО: полковник Герман Ауфкопфен)	Регуляры	Сомневающиеся	Terra	C

МАРКА ХАОС

Многие независимые миры на Маршруте Хаоса всё ещё сражаются. Некоторые наёмники Марика, Ляо, ФедСода, Лиры и даже наёмники Куриты располагаются здесь, также нет текущего намерения отозвать их, до тех пор, пока не закончится борьба на их назначенных, к настоящему времени, мирах. Фракция "Независимые" имеет отношение к планетарному правительству или фракцию, пытающуюся получить независимость от правителей Великих Домов. Все другие - небольшие союзы, которые возникли в регионе.

Наименование подразделения	Опыт	Лояльность	Фракция	Домашний мир	Рейтинг «Драгун»
«Всегда верные» (СО: полковник Джеймс Баррилл Рил)	Регуляры	Сомневающиеся	Ляо	Caph	B-
«Бригада Бартон» (1 рота) (СО: капитан Элли Бартон)	Новички	Надёжные	Независимые	Hall	C
«Опьянённые» (1 батальон) (СО: майор Боб Смит)	Новички	Надёжные	Сайфский триумвират	Saiph	C-
«Строй Делии» (1 рота) (СО: капитан Делия Финн)	Регуляры	Надёжные	Терракэпская конфедерация	Capolla	C
«Адвокаты дьявола» (1 роты) (СО: капитан Шарлин Кифер)	Регуляры	Сомневающиеся	Штайнер	Caph	C-
«Кулак Мохала» (1 батальон) (СО: капитан Рокко Вальдез)	Ветераны	Надёжные	Терракэпская конфедерация	Terra Ferma	B-

ФЕДЕРАТИВНОЕ СОДРУЖЕСТВО

Наименование подразделения	Опыт	Лояльность	Фракция	Домашний мир	Рейтинг «Драгун»
«Фурии» (бронеполк) (СО: полковник Риа Сунь-хей Фьюри)	Регуляры	Надёжные	Герцогство Смолл	Small World	A
«Дробилки Гаэля» (СО: капитан Луис Холли)	Новички	Надёжные	Ляо	Hsien	C+
«Мрачная решимость» (усиленный) (СО: полковник Оливер Хаархар)	Регуляры	Сомневающиеся	Супремат Сарны	Sarna	C
«Гренадёры Ишара» (2 батальона) (СО: Чунг Вонг)	Регуляры	Надёжные	Ляо	Arboris	B-
«Джаггернауты Джейкоба» (усиленная рота) (СО: капитан Джейкоб МакДэниэлс)	Новички	Надёжные	Супремат Сарны	Sakhalin	D
«Собственность Джеффри» (1 рота) (СО: майор Уильям Джеффри)	Ветераны	Надёжные	Конфедерация Терракэп	Terra Firma	C-
«Уланы Лангендорфа» (СО: полковник Грегори Миллси)	Регуляры	Надёжные	Независимые	Epsilon Indi	B+
«Батальон Линдон» (усиленный) (СО: полковник Сара Линдон)	Ветераны	Надёжные	Курита	Caph	A+
«Металликон» (2 копия) (СО: капитан Джим Боб Дэйл)	Регуляры	Сомневающиеся	Сайфский триумвират	Tall Trees	C
«Рейнджеры голубых небес Мика» (1 рота) (СО: капитан Кейт А. Мик)	Регуляры	Надёжные	ФедСод	Fletcher	C+
«Надёжная поддержка» (пехотный полк) (СО: полковник Гарри Сандерс)	Ветераны	Надёжные	Сайфский триумвират	New Canton	B-
«Крадущиеся тигры» (СО: полковник Юрий Раушенбуш)	Регуляры	Надёжные	Ляо	Caph	B
«Зуб Имира» (СО: полковник Сюзан Браунелл Шадвелл)	Ветераны	Надёжные	Супремат Сарны	Sakhalin	B
«Тарантулы Уоннамейкер» (1 рота) (СО: майор Шерил Уоннамейкер)	Новички	Сомневающиеся	Эпсилон Инди	Epsilon Indi	D+

МАГИСТРАТ КАНОПУСА

Наименование подразделения	Опыт	Лояльность	Домашний мир	Рейтинг «Драгун»
«Когорты Цезаря» (1 батальон) (СО: майор Уорелл Ороско)	Регуляры	Надёжные	Lockton	C
«Канопусские горцы» (СО: полковник Джудит Вуд)	Регуляры	Фанатики	различный	A+

Наименование подразделения	Опыт	Лояльность	Домашний мир	Рейтинг «Драгун»
«Убийцы Дракона» (СО: полковник Китиара Галланд)	Ветераны	Надёжные	New Roland	C
«Парни Зелёной горы» (1 батальон) (СО: майор Этан Аллен)	Ветераны	Надёжные	Detroit	B-
«Разрушители Харкурта» (2 батальона) (СО: полковник Камала Рахман)	Регуляры	Надёжные	различные	C-
«Смертельная инъекция» (2 батальона) (СО: полковник Риан О'Нейл)	Регуляры	Сомневающиеся	Zanzibar	D
«Рейдеры Рамиля» (2 батальона) (СО: полковник Ньютон Рамиль)	Элита	Надёжные	Early Down	D
«Кричащие орлы» 1-й полк (СО: полковник Пауль Хокола)	Регуляры	Надёжные	различные	B-
2-й полк (СО: полковник Зарфина Варрик)	Регуляры	Сомневающиеся	Kaifeng	B-

АЛЬЯНС ОКРАИННЫХ МИРОВ

Наименование подразделения	Опыт	Лояльность	Домашний мир	Рейтинг «Драгун»
«Компания Баммера» (1 рота) (СО: капитан Гаррисон Баммер)	Новички	Надёжные	Ridolpho	D+
«Золотые парни» (2 роты) (СО: майор Чарица Каш)	Регуляры	Сомневающиеся	Lushann	D-
«Сёстры Симпсон» (1 рота) (СО: капитан Аманда Хаггинс)	Регуляры	Надёжные	Loparri	C
«Бригада Спейд» (1 рота) (СО: капитан Дженни Спейд)	Новички	Сомневающиеся	Jordan Wais	C
«Термополиция» (1 рота) (СО: капитан Сеймур Харес)	Регуляры	Сомневающиеся	Tell man IV	D

ТАУРИАНСКИЙ КОНКОРДАТ

Наименование подразделения	Опыт	Лояльность	Домашний мир	Рейтинг «Драгун»
«Бандиты Баннокбурна» (2 батальона) (СО: полковник Дэвид Баннокбурн)	Ветераны	Надёжные	MacLeod's Land	B+
«Бронекавалерия Гордона» (СО: полковник Николас Гордон)	Ветераны	Сомневающиеся	различные	C
«Синие мундиры Лонгвуда» (СО: полковник Мозес Лонгвуд)	Ветераны	Сомневающиеся	различные	B+

Наименование подразделения	Опыт	Лояльность	Домашний мир	Рейтинг «Драгун»
«Валькирии Вандели» (СО: полковник Фэйт Вандели)	Регуляры	Надёжные	Amber Grove	C+
Полк «Одинокая звезда» (СО: полковник Джордж Браун)	Ветераны	Сомневающиеся	Mithron	B+
«Дивизионы Прея» (1 батальон) (СО: майор Дж. "Плохая карма" Бендерот)	Регуляры	Надёжные	New Vallis	D
«Чистое убийство» (1 батальон) (СО: майор Форнз Буллард)	Регуляры	Надёжные	Jansen's Hold	C-

ФЕДЕРАЦИЯ ЦИРЦИНУС

Наименование подразделения	Опыт	Лояльность	Домашний мир	Рейтинг «Драгун»
«Сражающиеся трилистники» (1 рота) (СО: капитан Ангус О'Лири)	Регуляры	Сомневающиеся	Thadora's Land	D
«Олимпийская пехтура Квинта» (1 рота) (СО: капитан Герман Квинт)	Ветераны	Надёжные	Deidre's Den	C+
«Замышляющие Рида» (2 копия) (СО: капитан Барли Рид)	Регуляры	Сомневающиеся	Clayborne II	C

МАРИАНСКАЯ ГЕГЕМОНИЯ

Наименование подразделения	Опыт	Лояльность	Домашний мир	Рейтинг «Драгун»
«Орда Бронсона» (СО: полковник Дуэйн Бронсон)	Регуляры	Надёжные	Alphard	A-

МЕЛКИЕ ГОСУДАРСТВА ПЕРИФЕРИИ

Наименование подразделения	Опыт	Лояльность	Государство	Домашний мир	Рейтинг «Драгун»
«Тузы Эйбла» (1 батальон) (СО: майор Паркер Эйбл)	Регуляры	Надёжные	Краевое сообщество	Gilfillan's Gold/ All Down	B+
«Рука Тора» (2 батальона) (СО: оверкапитан Густаф Нардер)	Регуляры	Надёжные	Иллирийский палатинат	Illyria/ Trasjkis	C
«Одиночки Ларсена» (2 роты) (СО: майор Джесс Ларсен)	Регуляры	Надёжные	Майорат Мики	Mica V	C
«Линчеватели Винсона» (СО: губернатор-полковник Пада Винсон)	Регуляры	Сомневающиеся	-	Antallos	N/A

КОРПОРАЦИИ

Наименование подразделения	Опыт	Лояльность	Корпорация	Домашний мир	Рейтинг «Драгун»
«Кабальерос Камачо» (2 батальона) (СО: полковник Карлос Камачо)	Элита	Надёжные	«Танади Компьютерс»	Hachiman	B-

НАЁМНИКИ, НАХОДЯЩИЕСЯ БЕЗ КОНТРАКТОВ

Наименование подразделения	Опыт	Лояльность	Домашний мир	Рейтинг «Драгун»
«Бичи Эйса Дарвина» (СО: Эйс Дарвин)	Различный	Надёжные	Outreach	D+
«Боевая магия» (2 роты) (СО: капитан-техник Яна Накицу)	Элита	Надёжные	Outreach	A+
«Горцы Блэкстоуна» (2 батальона) (СО: полковник Скотт Блэкстоун)	Регуляры	Надёжные	Outreach	B-
«Чёрные кобры Бурра» (1 батальон) (СО: полковник Ричард Бурр)	Регуляры	Сомневающиеся	Outreach	C-
«Багряные крестоносцы» (2 роты) (СО: майор Брент Матис)	Регуляры	Надёжные	Outreach	B-
«Чёрные тузы Ада» (СО: полковник Хохиру "Великий змей" Танага)	Элита	Надёжные	Outreach	A+
«Горцы Нортвинда» 1-й Кеарнийский Горский (СО: полковник Эдвард Сенн)	Элита	Фанатики	Nothwind	A*
2-й Кеарнийский Горский (СО: полковник Джеймс Д. Кохрейн)	Элита	Надёжные	Nothwind	A*
Полк МакЛеода (СО: Уильям МакЛеод)	Элита	Надёжные	неизвестно	A*
«Китайские бандиты Смитсона» (2 батальона) (СО: полковник Ада Губсер)	Ветераны	Надёжные	Outreach	A-
«Рейнджеры Вако» (1 рота) (СО: полковник Уэйн Вако)	Ветераны	Сомневающиеся	Outreach	C-
«Гусары Уилсон» (2 копия) (СО: майор Донна Уилсон)	Ветераны	Сомневающиеся	Outreach	D-
«Волчи Драгуны» («Волчья стая») Полк «Альфа» (усиленный) (СО: генерал Мэв Вульф)	Элита	Надёжные	Outreach	A*
Полк «Бета» (усиленный) (СО: полковник Келли Юкинов)	Элита	Надёжные	Outreach	A*
Полк «Гамма» (усиленный) (СО: полковник Антон Рэнд)	Ветераны	Надёжные	Outreach	A*
Полк «Дельта» (СО: полковник Ирвин Тирелл)	Элита	Надёжные	Outreach	A*
Полк «Эпсилон» (усиленный) (СО: полковник Элизабет Николь)	Элита	Надёжные	Outreach	A*
Батальон «Волчи пауки» (усиленный) (СО: майор Джон Клавелл)	Элита	Фанатики	Outreach	A*

Наименование подразделения	Опыт	Лояльность	Домашний мир	Рейтинг «Драгун»
Батальон «Зета» (усиленный) (СО: полковник Дж. Эллиот Джеемисон)	Элита	Фанатики	Outreach	A*
«Горцы Вулвертона» (СО: исполняющий обязанности полковника Роберт Фихан)	Регуляры	Сомневающиеся	Outreach	C-



ПРАВИЛА

В этой секции излагаются новые правила для игровых кампаний, отражая присущие наёмным подразделениям сильные и слабые их стороны. Эти правила используются с **BattleTech** и **MechWarrior, Second Edition (MWII)**, как указано в тексте.

Создание сценариев включает в себя правила и таблицы для быстрого создания сценариев **BattleTech**, а **Создание подразделения** (с.120) позволяет быстро и приблизительно создать наёмные подразделения для участия в игре. В **Командовании наёмниками** (с.123) даны необязательные правила для моделирования уникальных характеристик отдельных наёмных подразделений, описанных в этом руководстве. **Подготовка** (с. 131) содержит специальные правила для создания персонажей MWII, которые прослушали курс в Подготовительном подразделении для наёмников на Аутриче (ППНА). **Боевые бронекостюмы наёмников** (с.133) предоставляет описания и игровую информацию для бронепехотинцев.

СОЗДАНИЕ СЦЕНАРИЕВ

Если в специальных правилах для каждого типа сценария не сказано иначе, следующие правила применяются ко всем сценариям **BattleTech**, созданных с использованием этой системы.

Число игроков

Правила создания миссий написаны для двух игроков. Если есть более 2-х желающих участвовать в игре, просто необходимо разделить их на две команды.

Выбор карты

Для выбора мапшитов сценариев используйте правила **Выбора мапшитов** на с.118. Вся игровая площадь сценария описывается просто как "карта", независимо от количества используемых мапшитов.

Выбор сил

В большинстве сценариев силы сторон одинаковы. Например, каждая сторона может состоять из 1-го тяжёлого копы Ветеранов, или 1-го лёгкого копы Эллиты и 2-х средних копий Регуляров. По обоюдному соглашению состав сил каждой из сторон можно сгенерировать случайным образом по таблицам раздела **Создание подразделения**, с.121.

Вообще, баланс сил, созданных подобным образом, будет грубым, но обе стороны должны использовать технику либо Внутренней Сферы, либо Кланов. Если один из игроков использует технику Кланов, а его противник - Внутренней Сферы, то равновесия сил наблюдаться не будет, поскольку Мехи и МехВоины Кланов лучше своих аналогов во Внутренней Сфере. Игроки могут решить эту проблему, если дать стороне, играющей техникой Внутренней Сферы, двойное преимущество, или игрок на стороне Кланов возьмёт половину необходимого в сценарии количества Мехов.

Для более детальной системы балансировки сил смотрите Систему Очков (с.58-60, **Первый удар!**) или Систему Battle Value (с.99-124, **Maximum Tech**).

Установки

Сначала оба игрока бросают 2D6. Игрок с наибольшим результатом выбирает на карте свой домашний край – край на карте, откуда на карту войдут его боевые единицы. Противоположный край становится домашним краем для противника. Боевые единицы игрока могут благополучно выходить с карты только со своего домашнего края.

Первый ход начинается по обычным правилам – с броска Инициативы. Все боевые единицы начинают игру вне карты. Боевые единицы игрока могут выставляться на карте в любом гексе домашнего края. Каждая боевая единица выставляется на карту в ближайшем к домашнему краю полном гексе, и этот гекс считается его первым гексом движения.

Движение и отступление

Карты сценария считаются зафиксированными с момента начала игры. Если не сказано иначе, все боевые единицы, вышедшие с карты не со своего домашнего края, считаются уничтоженными. Боевые единицы, вышедшие с карты со своего домашнего края, считаются отступившими - они до конца сценария считаются вне игры и не могут быть возвращены обратно. Такие боевые единицы при определении победы не считаются уничтоженными.

Боевые единицы могут уйти с карты в результате преднамеренных действий или действий противника - толчка, тарана или смерти сверху.

Полугексы по краям карты, даже если этот гекс пронумерован, не являются частью карты. Боевые единицы, по какой-либо причине попадающие на такие полугексы, автоматически считаются вышедшими с карты.

Завершение игры

Обычно сценарий заканчивается, когда все боевые единицы одного из игроков были уничтожены или отступили с карты. В таком случае противник объявляется победителем. Однако в зависимости от типа выбранного сценария игроку может потребоваться выполнение дополнительных или альтернативных задач, чтобы одержать победу.

ТИП СЦЕНАРИЯ

При желании один игрок может бросить 1D6 и, проконсультировавшись с таблицей «Тип сценария», выбрать тип игрового сценария. Краткое описание и условия победы для каждого типа сценария приведены после этой таблицы. Кроме того, игроки могут сами выбрать тип сценария или, используя данные типы, смоделировать свой собственный.

ТАБЛИЦА «ТИП СЦЕНАРИЯ»	
Бросок 1D6	Тип сценария
1	Бой насмерть
2	Прятаться и искать
3	Удержать позицию
4	Извлечение
5	Прорыв
6	Преследование

Бой насмерть

В этом случае силы противников приблизительно равноценны. Только одна из сторон покинет поле боя живой. Сценарий заканчивается, когда все боевые единицы одной из сторон были уничтожены или отступили с карты. Выживший объявляется победителем сценария.

Прятаться и искать

В этом сценарии один игрок выполняет роль атакующего, а другой становится защищающимся. Защищающийся игрок прячет свои силы, а атакующий пытается обнаружить и уничтожить их.

Силы атакующего вдвое превышают по размеру силы защищающегося. Например, если защищающийся игрок управляет единственным копьём, атакующий игрок может использовать два копья. Игроки могут использовать силы любого размера, которые они хотят, но силы атакующего всё равно должны превышать силы защищающегося в два раза.

Используйте половину количества мапшитов (округляя вверх), рекомендованных в **Выборе мапшитов** (с.118). Если возможно, избегайте использовать мапшиты **BattleTech Large Lakes** или **Lake Area**. Городские мапшиты – идеальны, если карты содержат здания. В противном случае также избегайте эти мапшиты, поскольку они предоставляют несколько тайников для боевых единиц защищающегося.

После того, как атакующий игрок выберет домашний край карты, защищающийся игрок развёртывает свои боевые единицы, используя **Правила скрытых боевых единиц** (с.89, **BTC:RoW** или с.53, **CityTech, Second Edition**). Боевые единицы защищающегося могут быть установлены в любом гексе в любой части карты, за исключением чистых (Clear) и ровных (Paved) гексов. К тому же защищающийся игрок может установить минные поля (см. с.93, **BTC:RoW** или с.54, **CityTech, Second Edition**). Для каждого БэтлМеха или боевой единицы своих сил защищающийся может установить одно минное поле размером с один гекс. Например, если силы защищающегося состоят из единственного копья из 4-х Мехов или единственного бронетанкового копья из 4-х танков, он может установить 4 минных поля.

Сценарий заканчивается когда все боевые единицы одного из игроков будут уничтожены или отступят с карты. Игрок, чьи силы контролируют карту или просто выжили, в конечном счёте выигрывает сценарий.

Удержат позицию

В этом сценарии защищающийся должен остановить превосходящие силы врага. У атакующего игрока двойное превосходство в силах. Например, если защищающийся игрок располагает одним копьём, атакующий игрок может развернуть два копья. Игроки могут располагать силами любого размера, как им того хочется, но у атакующего сил должно быть в 2 раза больше, чем у защищающегося.

При выборе уровня опыта защищающийся игрок на уровень выше атакующего. Например, если атакующий игрок управляет Регулярами, обороняющийся командует Ветеранами.

Боевые единицы защищающегося ни в коем случае не могут преднамеренно покидать карту.

Сценарий заканчивается, когда все боевые единицы одной из сторон будут уничтожены или

отступят с карты. Если защищающийся уничтожит столько же (или больше) атакующих Мехов, сколько у него было в начале сценария, то победил защищающийся. Например, если защищающийся начал игру с одним копьём, он одерживает победу при уничтожении 5 или больше атакующих боевых единиц. Во всех других случаях победа присуждается выжившему или контролирующему карту.

Извлечение

В этом сценарии атакующий делает попытку захватить какую-либо цель, например, секретное оружие, важный дипломат или модули памяти компьютера, находящихся позади линии обороны другого игрока.

После того, как игроки кинут кубики и определяют свои домашние края, атакующий тайно выбирает целевой гекс для извлечения. Целевой гекс должен находиться в пределах 4-х рядов гексов от домашнего края противника и на расстоянии минимум 4-х гексов от других краёв. Атакующий записывает номер целевого гекса и название мапшита на листе бумаги, который он сворачивает и отдаёт нейтральной стороне для сохранения (или защищающийся может просто поместить бумагу в свой карман, не глядя на неё).

Атакующий игрок может раскрыть свой целевой гекс цели защищающемуся во время любой Конечной Фазы. Подобрать цель извлечения может любая боевая единица атакующего, заняв целевой гекс во время Конечной Фазы. Вдобавок боевая единица, получившая цель извлечения, может передать её любой дружественной боевой единице в том же самом или смежном гексах во время любой Конечной Фазы.

Если боевая единица, несущая цель извлечения, уничтожена, поместите листочек бумаги в гекс, который занимала уничтоженная боевая единица. Получить цель извлечения может любая боевая единица, заняв этот гекс во время любой Конечной Фазы.

Если атакующий донесёт цель извлечения до своего домашнего края, то он одерживает победу. В других случаях побеждает защищающийся.

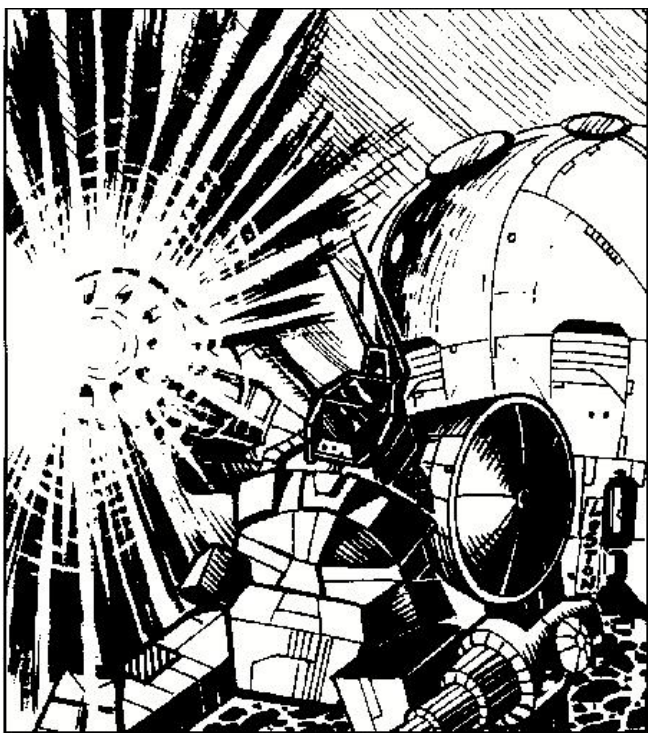
Прорыв

В этом сценарии силы атакующего игрока находятся взаперти позади линий обороны другого игрока. Для того, чтобы оказаться в безопасности, атакующий должен пересечь карту сценария и прорваться сквозь силы обороняющегося.

Используйте на один мапшит больше, чем рекомендуется в разделе **Выбор мапшитов**. Например, если в игре участвуют 8 Мехов, то используйте 3 мапшита вместо 2-х. Разместите мапшиты в длину, короткими сторонами друг к другу.

Затем игроки бросают 2D6. Игрок с наибольшим результатом выбирает для себя роль атакующего или защищающегося. Атакующий выбирает как место развёртывания своих сил один из узких краёв карты. Домашний край атакующего находится на противоположном краю карты (цель атакующего – довести свои силы до своего домашнего края).

Защищающийся может располагать свои боевые единицы в любых гексах карты. Вдобавок, он может спрятать до половины своих боевых единиц (округляя вниз) по правилам **Скрытых боевых единиц**.



Сценарий завершается, когда все боевые единицы защищающегося уничтожены или отступили с карты, или когда все боевые единицы атакующего были уничтожены, отступили или обездвижены. В этом сценарии боевая единица считается обездвиженной, если она потеряла одну или более ног, или её гироскоп был разрушен. Боевые единицы атакующего могут благополучно выходить с карты только со своего домашнего края.

Если все боевые единицы атакующего выжили и выходят с карты со своего домашнего края, то он одерживает полную победу. Если все силы атакующего были уничтожены или разрушены, и никто не вышел с его домашнего края, защищающийся одерживает полную победу.

Если ни одно из этих условий не выполняется, то проконсультируйтесь с таблицей «Победные очки сценария «Прорыв»» для определения очков победы для каждого игрока. Игрок, набравший наибольшее количество очков, одерживает неубедительную необходимую победу. Если оба игрока имеют одинаковое количество очков, то объявляется ничья.

ТАБЛИЦА «ПОБЕДНЫЕ ОЧКИ СЦЕНАРИЯ «ПРОРЫВ»»

Очки атакующего

- 2 за каждую боевую единицу атакующего, благополучно вышедшую через домашний край
- 1 за каждую уничтоженную боевую единицу защищающегося

Очки защищающегося

- 3 за каждую уничтоженную или разрушенную боевую единицу атакующего (за каждую боевую единицу атакующего, принудительно отступившую с карты, начисляется только 2)

Преследование

В этом сценарии силы атакующего должны быстро пройти через всю карту, чтобы достичь своего DropShip'a прежде, чем превосходящие силы противника смогут их уничтожить. Используются те же самые правила, что и в сценарии для прорыва, со следующими исключениями.

Защищающийся имеет двойное преимущество в силах. Например, если атакующий командует одним копьём, у защищающегося должны быть два копья.

Защищающийся игрок не развёртывает свои силы до 2-го хода. Во время 1-го хода атакующий может выйти на карту и двигаться, не встречая сопротивления, по обычным правилам. Силы защищающегося выходят на карту в Фазе Движения 2-го хода с того же края карты, что и атакующий.

ВЫБОР МАПШИТОВ

После выбора типа сценария определите ландшафт для сценария путём выбора мапшитов. Некоторые сценарии согласно своим описаниям требуют определённых типов мапшитов. Однако в большинстве сценариев игроки могут просто выбирать любые понравившиеся мапшиты, или бросить кубики и проконсультироваться с соответствующими таблицами мапшитов для их случайного выбора.

Перед выбором мапшитов определите, сколько мапшитов необходимо использовать. Для большинства игр **BattleTech** наилучшее соотношение – один мапшит на 4 Меха или других боевых единиц. Например, если в сценарии у атакующего и у защищающегося по одному копьё (всего 8 Мехов), то лучше всего сыграть на 2-х мапшитах. При игре с обеих сторон по одному роте (всего 24 Меха) лучше всего играть на 6-и мапшитах. Различные сценарии могут играть с другим отношением мапшиты/боевые единицы, необходимо проверять описание таких типов сценариев.

Использование таблиц мапшитов

Игроки могут использовать для случайного выбора мапшитов одну из двух групп таблиц мапшитов. При использовании таблицы «Мапшиты специфической местности» один игрок бросает 1D6. Результат определяет, какая таблица ландшафта используется. Например, при результате 1 используется таблица Flatlands Terrain; при результате 2 - таблица Hill Terrain и т.д. (или игроки могут просто выбрать определённый ландшафт и пропустить этот шаг). Обратите внимание, что тип ландшафта Urban выделен в особый раздел. Вообще ландшафт Urban подходит для сценариев, содержащих здания, поэтому игроки могут выбрать этот ландшафт, если это требуется в соответствующем сценарии.

Затем, бросив 1D6, выберите мапшиты из соответствующей таблицы. При использовании двух мапшитов бросьте 1D6 дважды; при использовании четырёх мапшитов - четыре раза и т.д.

При использовании таблицы «Случайные мапшиты» сделайте два броска 1D6 для каждого мапшита. Первый бросок покажет определённую таблицу, из которой выбирается мапшит. Например, при результате 1 используется таблица 1 «Случайных мапшитов». Второй бросок покажет, какой именно мапшит взять из этой таблицы.

Все таблицы мапшитов предполагают, что игроки обладают, по меньшей мере, одной копией каждого набора **BattleTech Map Sets 2-5** (для упрощения описания каждое наименование мапшита сопровождается аббревиатурой набора карт или коробочной игры, содержащей необходимый мапшит). Если результат броска указывает на мапшит, который недоступен, просто повторите бросок.

ТАБЛИЦА "МАПШИТЫ СПЕЦИФИЧЕСКОЙ МЕСТНОСТИ"

Таблица 1: Равнинная местность

1D6 Мапшит

- 1 Open Terrain #1 (MS5)
- 2 Open Terrain #2 (MS5)
- 3 Desert Hills (MS2)
- 4 City Ruins (MS2)
- 5 City Street Grid/Park #1 (MS4)
- 6 City Street Grid/Park #2 (MS4)

Таблица 2: Холмистая местность

1D6 Мапшит

- 1 Desert Hills (MS2)
- 2 Rolling Hills #1 (MS3)
- 3 Rolling Hills #2 (MS3)
- 4 City (Hills/Residential) #1 (MS3)
- 5 City (Hills/Residential) #2 (MS3)
- 6 Large Lakes #2 (MS4)

Таблица 3: Горная местность

1D6 Мапшит

- 1 Mountain Lake (MS2)
- 2 River Valley (MS2)
- 3 Desert Mountain #1 (MS3)
- 4 Desert Mountain #2 (MS3)
- 5 Large Mountain #1 (MS5)
- 6 Large Mountain #2 (MS5)

Таблица 4: Пересеченная местность

1D6 Мапшит

- 1 Desert Sinkhole #1 (MS3)
- 2 Desert Sinkhole #2 (MS3)
- 3 Moonscape #1 (MS5)
- 4 Moonscape #2 (MS5)
- 5 Desert Mountain #1 (MS3)
- 6 Desert Mountain #2 (MS3)

Таблица 5: Влажная местность

1D6 Мапшит

- 1 Scattered Woods (MS2)
- 2 Lake Area (MS2)
- 3 Large Lakes #1 (MS4)
- 4 Large Lakes #2 (MS4)
- 5 River Delta/Drainage Basin #1 (MS4)
- 6 River Delta/Drainage Basin #2 (MS4)

Таблица 6: Лесная местность

1D6 Мапшит

- 1 Scattered Woods (MS2)
- 2 *BattleTech* Map (BT, MS2)
- 3 River Valley (MS2)
- 4 Rolling Hills #1 (MS3)
- 5 Heavy Forest #1 (MS4)
- 6 Heavy Forest #2 (MS4)

Таблица 7: Городская местность

1D6 Мапшит

- 1 City Ruins (MS2)
- 2 *CityTech* Map (CT, MS2)
- 3 City (Hills/Residential) #1 (MS3)
- 4 City (Hills/Residential) #2 (MS3)
- 5 City Street Grid/Park #1 (MS4)
- 6 City Street Grid/Park #2 (MS4)

ТАБЛИЦА "СЛУЧАЙНЫЕ МАПШИТЫ"

Таблица 1

1D6 Мапшит

- 1 Scattered Woods (MS2)
- 2 Desert-Hills (MS2)
- 3 City Ruins (MS2)
- 4 Mountain Lake (MS2)
- 5 *BattleTech* Map (BT, MS2)
- 6 *CityTech* Map (CT, MS2)

Таблица 2

1D6 Мапшит

- 1 River Valley (MS2)
- 2 Lake Area (MS2)
- 3 Desert Mountain #1 (MS3)
- 4 Desert Mountain #2 (MS3)
- 5 Desert Sinkhole #1 (MS3)
- 6 Desert Sinkhole #2 (MS3)

Таблица 3

1D6 Мапшит

- 1 Rolling Hills #1 (MS3)
- 2 Rolling Hills #2 (MS3)
- 3 City (Hills/Residential) #1 (MS3)
- 4 City (Hills/Residential) #2 (MS3)
- 5 Heavy Forest #1 (MS4)
- 6 Roll both dice again

Таблица 4

1D6 Мапшит

- 1 Heavy Forest #2 (MS4)
- 2 City Street Grid/Park #1 (MS4)
- 3 City Street Grid/Park #2 (MS4)
- 4 Large Lakes #1 (MS4)
- 5 Large Lakes #2 (MS4)
- 6 Roll both dice again

Таблица 5

1D6 Мапшит

- 1 River Delta/Drainage Basin #1 (MS4)
- 2 River Delta/Drainage Basin #2 (MS4)
- 3 Deep Canyon #1 (MS5)
- 4 Deep Canyon #2 (MS5)
- 5 Large Mountain #1 (MS5)
- 6 Roll both dice again

Table 6

1D6 Мапшит

- 1 Large Mountain #2 (MS5)
- 2 Moonscape #1 (MS5)
- 3 Moonscape #2 (MS5)
- 4 Open Terrain #1 (MS5)
- 5 Open Terrain #2 (MS5)
- 6 Roll both dice again

Сокращения

MS = Набор карт

CT = *CityTech* коробочная игра

BT = *BattleTech* коробочная игра

BF2 = *BattleForce 2* коробочная игра

BP = *BattlePack Fourth Succession War*

Размещение мапшитов

Перед размещением мапшитов игроки бросают 2D6. Игрок с наибольшим результатом первым размещает выбранный мапшит на столе или на полу. Другой игрок размещает следующий выбранный мапшит. Сменяя друг друга, игроки размещают оставшиеся мапшиты.

Каждый мапшит должен быть размещён одной из его коротких сторон к короткой стороне уже размещённого мапшита или одной из его длинных сторон к длинной стороне уже размещённого мапшита. Вдобавок, мапшиты должны быть размещены так, чтобы образовывалась непрерывная прямоугольная или квадратная область для игры. В пределах этих правил и руководств, изложенных в описании типа сценария, игроки могут располагать мапшиты по своему усмотрению.

СОЗДАНИЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ

После выбора сценария и мапшитов необходимо создать подразделения, которые примут участие в сценарии. Игроки могут выбирать свои силы двумя способами. Во-первых, они могут по своему желанию просто набрать любые боевые единицы, основываясь на описаниях, изложенных в этой книге ранее и в разделе **Краткие справки по подразделениям** (с.124 этой секции). Боевая сила подразделения определяется его размером, весовым классом, оснащением и уровнем опыта, и поэтому игроки, желающие создать сбалансированные сражения, должны принять во внимание все эти факторы при подборе своих сил. У игроков должны быть также силы, соразмерные для выбранного сценария.

Во-вторых, игроки могут бросать кубики для случайного подбора сил. При использовании такого способа игроки делают три шага: определяют состав своих сил, подбирают БэтлМехи и для каждого юнита устанавливают уровень опыта. Подобный подход не всегда приводит к сбалансированности сил, но игроки могут увеличить вероятность создания сбалансированных сил, используя определённый весовой класс, оснащённость и уровень опыта для обеих сторон перед броском кубиков.

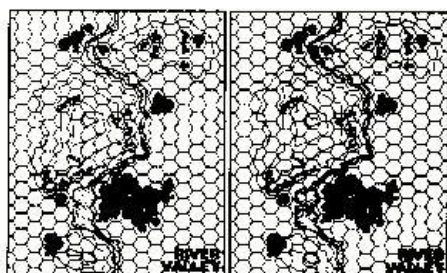
Хотя в данной системе используемые таблицы предполагают, что силы игроков состоят только из БэтлМехов и Элементалов, эти таблицы можно легко приспособить для бронетехники, пехоты и других подразделений.

СОСТАВ СИЛ

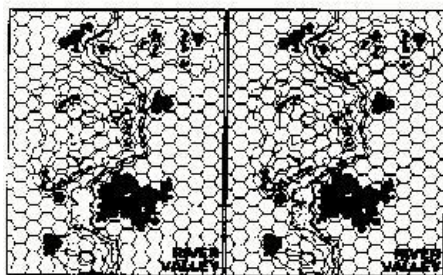
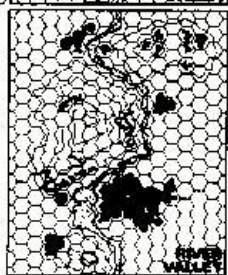
Начните набор своих сил с определения размера каждой из сторон. Чаще всего определённые условия сценария могут указывать на вполне конкретные размеры сил. Игроки могут удлинить время игры, взяв больше боевых единиц, или сократить, если возьмут меньше. Большинство сражений рассчитано на бой между двумя копиями по 4 Меха в каждом, но игроки по своему желанию могут использовать силы любых размеров.

После определения размера каждой из сторон определите её весовой класс. Для сил размера копия бросьте 2D6 и проконсультируйтесь с секцией «Тип копия» таблицы «Случайный весовой класс». Для сил размером с роту бросьте 1D6 и проконсультируйтесь с секцией «Тип роты». Если размер сил содержит более 3-х копий, используйте секцию «Тип копия», чтобы определить весовой класс дополнительных копий.

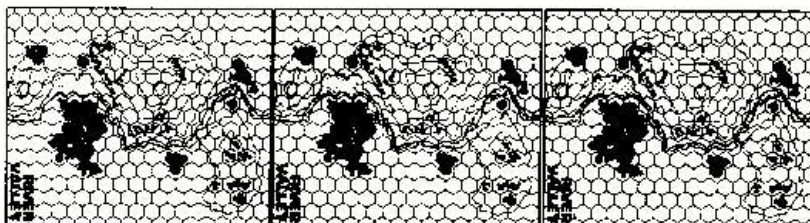
После выявления весовых классов копия каждой из сторон воспользуйтесь таблицей «Состав копия» для определения весовых классов БэтлМехов в каждом из копий.



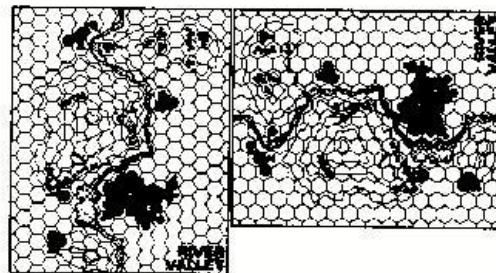
НЕЛЬЗЯ



МОЖНО



МОЖНО



НЕЛЬЗЯ

ТАБЛИЦА «СЛУЧАЙНЫЙ ВЕСОВОЙ КЛАСС»

Случайный тип копья

Бросок 2D6

2-4	Лёгкое
5-6	Среднее
7-9	Тяжёлое
10-12	Штурмовое

Случайный тип роты

Бросок 2D6

Весовые классы копий

1	1 Лёгкое, 2 Средних
2	1 Лёгкое, 1 Среднее, 1 Тяжёлое
3	2 Средних, 1 Тяжёлое
4	1 Лёгкое, 2 Тяжёлых
5	3 Тяжёлых
6	2 Тяжёлых, 1 Штурмовое

ТАБЛИЦА «СОСТАВ КОПЬЯ»

Состав лёгкого копья

Бросок 1D6

Весовые классы Мехов

1	4 Лёгких
2-3	3 Лёгких, 1 Средний
4-5	3 Лёгких, 2 Средний
6	2 Лёгких, 1 Средний, 1 Тяжёлый

Состав среднего копья

Бросок 1D6

Весовые классы Мехов

1	1 Лёгкий, 2 Средний, 1 Тяжёлая
2-3	4 Средних
4-5	3 Средних, 1 Тяжёлый
6	3 Средних, 2 Тяжёлых

Состав среднего копья

Бросок 1D6

Весовые классы Мехов

1	1 Средних, 3 Тяжёлых
2-3	4 Тяжёлых
4-5	1 Средний, 2 Тяжёлых, 1 Штурмовой
6	3 Тяжёлых, 1 Штурмовой

Состав тяжёлого копья

Бросок 1D6

Весовые классы Мехов

1	3 Тяжёлых, 2 Штурмовых
2-3	2 Тяжёлых, 2 Штурмовых
4-5	1 Тяжёлых, 3 Штурмовых
6	4 Штурмовых

ПРИВЯЗКА МЕХОВ

После определения весовых классов БэтлМехов каждой из сторон воспользуйтесь таблицей «Случайная привязка Мехов» для выявления конкретных типов Мехов.

При использовании этой таблицы игроки должны сначала установить рейтинг (А, В, С, D или F) своего оборудования. При игре копьями и ротами определённых наёмных полков для определения рейтинга оборудования каждой из сторон просмотрите раздел **Краткие справки по**

подразделениям, с.124. С другой стороны, игроки могут просто выбрать рейтинг своего оборудования самостоятельно (рейтинг оборудования С – средний). Или же игроки могут бросить 1D6 для случайного определения рейтинга своего оборудования; результат 1 обеспечивает рейтинг «А», результат 2 – рейтинг «В» и так далее. При результате 6 повторите бросок. Помните, что при одинаковом рейтинге оборудования сражающихся сторон увеличивается вероятность длительной битвы.

После определения рейтинга оборудования, бросьте 2D6 для нахождения определённого Меха. Если результат указывает на двух Мехов через дробь, дополнительно бросьте 1D6. При результате 1-3 берётся первый Мех, при результате 4-6 – второй.

Хотя для определения состава любых сил Внутренней Сферы игроки могут использовать таблицу «Случайная привязка Мехов», приведённую в этой книге, эта таблица составлена специально для использования наёмных подразделений. При отыгрыши сценария с боевыми единицами другого типа воспользуйтесь таблицей «Случайная привязка Мехов» из соответствующего Полевого Руководства **BattleTech** для более точного подбора сил.

Привязка Мехов в MechWarrior

Таблицы «Случайная привязка Мехов» могут также использоваться для привязки начального Меха для нового персонажа **MechWarrior**, который присоединяется к одному из наёмных подразделений. В этом случае используйте нижеследующую таблицу вместо обычной таблицы привязки Меха в **MechWarrior** (с.20, **MWII**). При расчёте рейтинга оборудования персонажа учитывается подразделение, в котором он служил в последний раз.

Если персонаж не служил в составе какого-либо подразделения, считается, что он имеет рейтинг оборудования «F». Увеличьте рейтинг на один уровень за каждое из следующих преимуществ, которыми обладает персонаж: Землевладелец или Титул.



ТАБЛИЦА "СЛУЧАЙНАЯ ПРИВЯЗКА МЕХОВ: НАЁМНИКИ"

Лёгкие Мехи

2D6	A	B	C	D	F
2	HM-1 Hitman	OW-1 Owens	SCB-9A Scarabus	SDR-7M Spider	OTT-7J Ostscout
3	OW-1 Owens	HMR-3M Hammer	PNT-10K Panther	OTT-7J Ostscout	FS9-H Firestarter
4	PNT-10K Panther	SDR-5V Spider	VLK-QD Valkyrie	LCT-1V Locust	LCT-1E Locust
5	JR7-D Jenner	JR7-D Jenner	SDR-5V Spider	COM-2D Commando	WSP-1A Wasp
6	FLE-17 Flea	SDR-7M Spider	COM-2D Commando	UM-R60 UrbanMech	LCT-1V Locust
7	RVN-3L Raven	PNT-9R Panther	LCT-1V Locust	STG-3R Stinger	UM-R60 UrbanMech
8	SDR-9K Venom	PNT-10K Panther	JR7-K Jenner	JR7-D Jenner	STG-3R Stinger
9	DRT-3S Dart	WLF-2 Wolfhound	OTT-7J Ostscout	SDR-5V Spider	LCT-1S Locust
10	SPR-5F Spector	SDR-9K Venom	SDR-7M Spider	FS9-H Firestarter	UM-R60 UrbanMech
11	Puma/Dasher	DRT-3S Dart	FS9-S Firestarter	VLK-QA Valkyrie	WSP-1A Wasp
12	Vixen	Uller/Koshi	WSP-3M Wasp	JR7-K Jenner	FS9-H Firestarter

Рейтинг оборудования

Средние Мехи

2D6	A	B	C	D	F
2	TR1 Wraith	END-6Q Enfield	SNK-1V Snake	GRF-3M Griffin	SHD-2H Shadow Hawk
3	SR1-O Strider	STH-1D Stealth	BJ-2 Blackjack	WVR-6R Wolverine	GRF-1N Griffin
4	TBT-7M Trebuchet	HCT-3F Hatchetman	HBK-5M Hunchback	BJ-1 Blackjack	SCP-1N Scorpion
5	ENF-4R Enforcer	GRF-1N Griffin	VND-1R Vindicator	TBT-5N Trebuchet	CDA-2A Cicada
6	HCT-5S Hatchetman	VT-5M Vulcan	CN9-A Centurion	ASN-21 Assassin	WTH-1 Whitworth
7	PXH-3M Phoenix Hawk	PXH-1 Phoenix Hawk	GRF-1N Griffin	WTH-1 Whitworth	SCP-1N Scorpion
8	STH-1D Stealth	BJ-2 Blackjack	CN9-D Centurion	GRF-1N Griffin	CDA-2A Cicada
9	NGS-4S NightSky	CN9-D Centurion	PXH-1 Phoenix Hawk	CLNT-2-3T Clint	ASN-21 Assassin
10	END-6Q Enfield	APL-1M Apollo	ENF-5D Enforcer	OV-6M Dervish	BJ-1 Blackjack
11	Ferriis/Ryoken	TR1 Wraith	CDA-3M Cicada	HBK-4G Hunchback	WTH-1 Whitworth
12	Goshawk	Dragonfly/Black Hawk	VT-5M Vulcan	ENF-5D Enforcer	CN9-A Centurion

Рейтинг оборудования

Тяжёлые Мехи

2D6	A	B	C	D	F
2	WHM-7M Warhammer	DGR-3F Dragon Fire	GAL-1GLS Gallowglas	WHM-7M Warhammer	CRD-5M Crusader
3	AV1-O Avatar	TMP-3M Tempest	WHM-7M Warhammer	CRD-3R Crusader	JM6-D JagerMech
4	MAD-5M Marauder	MAD-3R Marauder	CRD-5M Crusader	ARC-2R Archer	CPLT-C1 Catapult
5	ON1-K Orion	AXM-1N Axman	ARC-2R Archer	CPLT-C1 Catapult	JM6-S JagerMech
6	CES-3R Caesar	ON1-K Orion	OTL-4D Ostsol	RFL-3N Rifleman	OSR-2C Ostroc
7	OTL-5M Ostsol	WHM-6R Warhammer	JM6-DO JagerMech	WHM-6R Warhammer	RFL-3N Rifleman
8	PTR-4D Penetrator	WHM-7M Warhammer	ARC-4M Archer	ON1-M Orion	WHM-6R Warhammer
9	TMP-3M Tempest	RFL-5M Rifleman	MAD-3R Marauder	TDR-5S Thunderbolt	TDR-5S Thunderbolt
10	DGR-3F Dragon Fire	THR-1L Thunder	GHR-5J Grasshopper	RFL-3N Rifleman	ARC-4M Archer
11	MadCat/Thor	PTR-4D Penetrator	QKD-5M Quickdraw	CPLT-C1 Catapult	TDR-5SS Thunderbolt
12	Viper	Vulture/Loki	MAD-5D Marauder	GJR-5J Grasshopper	GJR-5H Grasshopper

Рейтинг оборудования

Штурмовые Мехи

2D6	A	B	C	D	F
2	T-IT-N10M Grand Titan	NSR-9J Nightstar	GUN-1ERD Gunslinger	VTR-9K Victor	AS7-D Atlas
3	SD1-O Sunder	ALB-3U Albatross	BNC-5S Banshee	ZEU-6S Zeus	ZEU-6S Zeus
4	AWS-9M Awesome	STK-3F Stalker	SHG-2F Shogun	BNC-3E Banshee	CGR-1A1 Charger
5	AS7-D Atlas	VTR-9B Victor	ZEU-6S Zeus	CP-10-Z Cyclops	CP-10-Z Cyclops
6	ANH-2A Annihilator	MAD-5A Marauder II	BLR-1G BattleMaster	BNC-3E Banshee	GOL-1H Goliath
7	MAD-5A Marauder II	BLR-1G BattleMaster	STK-3F Stalker	CGR-1A1 Charger	VTR-9B Victor
8	BRZ-A3 Berserker	AS7-K Atlas	AWS-9M Awesome	ZEU-6S Zeus	BNC-3E Banshee
9	MR-V2 Cerberus	VTR-9K Victor	GOL-1H Goliath	VTR-9B Victor	CGR-1A1 Charger
10	EMP-6A Emperor	MR-V2 Cerberus	VTR-9K Victor	CGR-1A1 Charger	GOL-1H Goliath
11	Masakari/Daishi	BRZ-A3 Berserker	BLR-3M BattleMaster	BLR-1G BattleMaster	AWS-8Q Awesome
12	Behemoth	Man O' War/Gladiator	MAL-1R Mauler	AWS-9M Awesome	BLR-1G BattleMaster

Рейтинг оборудования

УРОВЕНЬ ОПЫТА И НАВЫКИ

После определения моделей Мехов, принадлежащих каждой из сторон, игроки определяют уровни опыта своих сил (Новички, Регуляры, Ветераны или Элита). Если игроки используют определённые наёмные полки, то они могут проконсультироваться с **Краткими справками по подразделениям**, с.124. С другой стороны, игроки могут просто самостоятельно установить желаемые уровни опыта или использовать таблицу «Случайный уровень опыта» (игроки могут попытаться сбалансировать сражение, регулируя эти самые уровни опыта своих сил).

После определения уровня опыта своих сил каждый игрок определяет Навыки Пилотирование и Стрельба для своих МехВоинов. Если игроки согласны, они просто назначают всем МехВоинам обычные стартовые уровни опыта (Пилотирование 5, Стрельба 4). С другой стороны, каждый игрок, используя таблицу «Случайные навыки», случайным образом определяет уровни навыков своих МехВоинов. Для этого каждый игрок делает два броска 1D6 для каждого своего МехВоина (добавьте +2 к каждому результату броска 1D6 для МехВоинов Кланов). Первый бросок определяет Навык Пилотирования, а второй – Навык Стрельба.

ТАБЛИЦА «СЛУЧАЙНЫЙ УРОВЕНЬ ОПЫТА»

Бросок 2D6	Уровень опыта
2-5	Новички
6-9	Регуляры
10-11	Ветераны
12	Элита

ТАБЛИЦА «СЛУЧАЙНЫЕ НАВЫКИ» (РАСШИРЕННАЯ)

1D6 (Новички)	1D6 (Регуляры)	1D6 (Ветераны)	1D6 (Элита)	Пилотирование	Стрельба
1	-	-	-	7	6
2-3	-	-	-	6	5
4-5	1-2	-	-	6	4
6-7	3-4	1-2	-	5	4
8	5-6	3-4	1-2	4	3
-	7-8	5-6	3-4	3	2
-	-	7-8	5-6	2	1
-	-	-	7-8	1	0

ПОСЛЕДНИЕ ШТРИХИ

Если все игроки согласны, они могут подкорректировать состав своих подразделений, перемещая Мехи между копиями после создания всех своих Мехов и МехВоинов, в то же время МехВоины не могут быть перемещены из прикрепленных к ним Мехов. В этом случае корректировка сил позволяет игрокам группировать в копиях Мехи с одинаковыми способностями движения и устанавливать эффективные С³-сети.

Командиры

В некоторых случаях игроки могут пожелать назначить командиров своих копий, рот, батальонов или полков. Обычно в каждом подразделении командиром назначается МехВоин с самыми высокими навыками и/или самым тяжёлым БэтлМехом, но игроки могут использовать любые другие критерии при назначении командиров. После выбора командиров каждый игрок должен обозначить командные боевые единицы на их рекордшитах.

КОМАНДОВАНИЕ НАЁМНИКАМИ

Каждое наёмное подразделение обладает некоторыми характерными особенностями и навыками, основанных на их опыте и способностях их командующих. В описаниях полков в секции **Краткие справки по подразделениям** эти характеристики описаны более подробно. Следующие игровые правила отражают эти характеристики и служат для добавления к известным правилам **BattleTech** и **MWII**. Эти правила предназначены для того, чтобы разнообразить игровой процесс и увеличить его привлекательность, но не даёт несправедливого преимущества, как гейм-мастерам, так и простым игрокам, если перед началом игры договорились использовать эти дополнительные правила. Точно так же игроки могут изменять любые правила, если они кажутся им неприемлемыми в той или иной кампании. Все нижеследующие правила рассматриваются как правила Уровня 3 и не применимы в турнирных играх.

Большинство из следующих правил разработаны специально для совместного использования с правилами **Создания сценариев** (с.116). При необходимости игроки могут использовать их в ходе игры. Если не сказано иначе, нижеследующие правила применимы только в играх **BattleTech**.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ПРАВИЛ СКРЫТЫХ БОЕВЫХ ЕДИНИЦ

Если позволяет сценарий, некоторые полки могут использовать правила раздела **Скрытые боевые единицы** (стр. 89, **BTC: RoW**), чтобы скрыть часть или все свои силы. Если в сценарии нет такой возможности, то полки не могут сделать ничего подобного. Например, в сценарии типа "Преследование" обе стороны с самого начала сценария не могут использовать эти правила. А в сценарии типа "Бой насмерть" одна из сторон может использовать эти правила. Перед использованием этих правил в сценарии игроки должны определить, позволяет ли сценарий такие правила, и все ли игроки согласны с тем, что эти правила будут использоваться в данном сценарии.

Если правила сценария уже содержат скрытые боевые единицы, игнорируйте специальные возможности подразделений выставлять скрытые боевые единицы.

ПЕРЕКРЫТИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ И ПРЕИМУЩЕСТВ

Если у обеих сторон равные возможности или способности, то они устраняют друг друга. Например, если два противостоящих подразделения имеют преимущество в выборе стороны карты, с которого они вступят, то игнорируйте это преимущество и определите край вхождения по обычным правилам.

ДВИЖЕНИЕ ЗА КАРТОЙ

Некоторые наёмные подразделения искусны в проведении тактического перемещения за линией фронта. Подразделения со способностью перемещения за картой могут во время игры перемещаться за картой. Эти боевые единицы могут заново войти в игру с предопределённого края карты. Такая возможность может быть использована только однажды и только если это допускается в данном сценарии.

Например, наступающие войска могут не использовать эту возможность в сценариях типа "Прорыв"; в сценарии типа "Удерживать позицию" это движение не могут использовать силы защищающегося.

Чтобы воспользоваться такой возможностью, управляющий игрок записывает выходной гекс и мапшит для каждой боевой единицы с такой способностью. Затем управляющий игрок записывает гекс, мапшит и номер хода, в котором эти боевые единицы войдут в игру снова. Перед повторным выходом на карту уходящая боевая единица должна оставаться вне карты столько времени, сколько понадобилось бы, чтобы проделать путь от гекса выхода до гекса входа. Для вычисления этого времени сосчитайте число пустых полугексов вдоль края карты между гексами входа и выхода. Разделите это число на Running/Flank MP (округляя в меньшую сторону). Результат - *минимальное* число ходов боевой единицы, в течение которых она должна оставаться вне карты. Управляющий игрок может при необходимости удлинить это время, но в таком случае необходимо определить ход возвращения при выходе боевой единицы с карты.

Каждая возвращающаяся боевая единица повторно входит на карту в Конечной Фазе хода в «записанном порядке». В это время другой игрок должен проверять порядок входа боевой единицы, чтобы убедиться в его правильности. Если движение недопустимо, боевая единица рассматривается уничтоженной и покидает игру (движение недопустимо, если боевая единица остаётся вне карты меньше положенного времени или не выходит на указанную позицию, когда это нужно сделать согласно «записанному порядку»). В кампаниях эти "уничтоженные" боевой единицы могут быть возвращены в игру в более позднем сражении, т.к. в действительности они потеряны, а не уничтожены.

Если возвращающаяся боевая единица выходит на карту в гексе, где находится вражеский боевая единица или же там находится дружественная боевая единица, но при этом нарушается правило складывания для этого гекса, то возвращающаяся боевая единица помещается в один из смежных с целевым гекс по выбору противника.

Как только возвращающаяся боевая единица выходит на карту, любая смежная вражеская боевая единица может немедленно его атаковать по правилам **Выстрелов скрытыми боевыми единицами в упор** (с.89, BTC: RoW). Эта атака не ограничивает способность атакующей боевой единицы атаковать в следующем ходу.

Боевые единицы вне карты не могут участвовать в сражении. Если противник уничтожил все боевой единицы, оставшиеся на карте, до того, как вернулись боевой единицы вне карты, битва считается проигранной.

РЕЙТИНГИ ОБОРУДОВАНИЯ

В скобках после названия каждого наёмного подразделения следует буква. Эта буква определяет рейтинг оборудования и представляет собой уровень доступа к улучшенным БэтлМехам и другому оборудованию. Этот рейтинг используется в основном тогда, когда происходит набор Мехов для формирования по таблице «Случайная привязка Мехов», или при создании наёмных подразделений согласно правилам, начинающимся на с.135.

При использовании альтернативного метода генерации (см. **Выбор командующего**, с.143) или при осуществлении прерогативы командующего выбрать Мех, рейтинг оборудования может служить в качестве указаний для их выбора.

ПРИМЕРЫ РЕЙТИНГА ОБОРУДОВАНИЯ НЕКОТОРЫХ НАЁМНЫХ ПОДРАЗДЕЛЕНИЙ

Рейтинг	Описание	Пример
A	Высокая	
B	модернизация	«Мародёры II Барбер»
	Хорошая	
	модернизация	«Иррегуляры Голубой звезды»
C	Обычная	
	модернизация	«Ангелы Аванти»
D	Средняя	
	модернизация	«Движущийся огонь»
F	Плохая	
	модернизация	«Канопусские горы»

КРАТКИЕ СПРАВКИ ПО ПОДРАЗДЕЛЕНИЯМ

«Бичи Эйса Дарвина» (F)

Ни одна из вражеских боевых единиц не может стрелять в обозначенного командующего «Бичей», если эта боевая единица имеет линию видимости к другому ближайшему Меху «Бичей» (независимо от того, позволяют ли модификаторы атаковать этот ближайший Мех). Воины или наёмные подразделения со специальной способностью идентифицировать и целиться во вражеских командующих освобождены от этого правила только в том случае, если модификаторы делают атаку по ближайшему Меху невозможным.

Воины, которые участвовали в трёх миссиях с «Бичами Эйса Дарвина» и изобразившие знак отличия «Бичей» на своих машинах, по правилам **MWC** могут рассматривать себя prfk.xdbibvb контакт wtyyjcnm. в 1 пункт.

«Ангелы Аванти» (C)

Любое наёмное подразделение, сражающееся против этого подразделения, должно сообщить командующему «Ангелов» обо всех особенностях, которые обладают члены своего подразделения, после чего чётко оформленный стиль сражения «Ангелов» даёт командующему два выбора. Первый выбор позволяет командующему взять бонус +2 к инициативе. Второй выбор позволяет ему взять бонус +1 к инициативе *И* применить штраф в 1 очко к любой специальной способности, которой обладает боевая единица противника, использующая этот специальный модификатор.

Если силы находятся в защитной позиции — потеря более половины боевых единиц от начального состава, округляя в меньшую сторону, — «Ангелы» теряют все бонусы и получают штраф -2 к инициативе. Этот штраф складывается с любыми бонусами, которые получает вражеское подразделение.

«Мародёры II Барбер» (A)

Это подразделение может выставить войска, состоящие полностью из БэтлМехов Marauder (любые желаемые конфигурации Внутренней Сферы, включая Marauder II), вместо выбора Мехов обычным способом. Этот выбор должен быть сделан прежде, чем будет выбран тип сценария.

В конфликте, где традиционные транспортные средства являются частью подразделения «Мародёров II», и каждая из сторон численностью больше одного копыя, игрок «Мародёров» может использовать одно копьё транспортных средств для "отвлечения врага". Это копьё остаётся вне карты в течение трёх ходов, во время которых одно копьё Мехов или транспортных средств противника не может входить в сценарий. Копьё противника вступает через домашний край карты в следующий после возвращения транспортных средств «Мародёров» ходу, которые также вступают через свой домашний край карты.

«Боевая магия» (А)

«Боевая магия» имеет одну из лучших во Внутренней Сфере команд технической поддержки, известную своими навыками настройки и ремонта. Поэтому подразделение получает бонус +3 к броскам, когда используются правила **Трофеев и ремонта** (см. с.94-95, **BTC:ROW** или с.56-63, **Maximum Tech**). Также выполнение гарнизонной и кадровой служб этого наёмного подразделения оплачивается в 2 раза выше обычной платы. Вдобавок, все воины автоматически получают навык Техника/Мех Уровня 1. Если персонаж уже имеет этот навык, это преимущество не применяется.

«Чёрное знамение» (D)

«Чёрное знамение» имеет большой опыт в части ведения сражений в ночных условиях, поэтому члены этого подразделения получают штраф +1 за ночной бой, вместо обычного +2. Вдобавок, если любая вражеская боевая единица совершает выстрел в упор, используя правила **Скрытых боевых единиц** (см. с.89, **BTC:ROW**), «Чёрное знамение» получает бонус +2 к инициативе во время следующих 2 раундов боя.

Воины Клана Призрачного Медведя получают бонус +2 к инициативе во время сражения с «Чёрным знамением».

«Горцы Блэкстоуна» (C)

Когда сражается это подразделение, силы противника не получают никаких бонусов за ландшафт или тип миссии, если соответствующие бонусы не превышают +3; в этом случае примените модификатор -2, а затем повторно вычислите бонус. Если силы противника получают какой-либо числовой штраф из-за ландшафта или типа миссии, добавьте дополнительный штраф -1, чтобы отразить способность «Горцев» использовать эту слабость.

«Иррегуляры Голубой звезды»: 1894-й Лёгкий Кавалерийский (А)

1894-й получает бонус +2 к инициативе при сражении против любых подразделений Нефритовых Соколов, и +1 к инициативе – против любого другого Клана. Они имеют невероятную силу духа, и не могут быть приведены в замешательство. Если пехотные боевые единицы являются частью их сил, командующий 1894-го может накладывать вето на любой один результат броска кубика или вето на выбор противником местности, вынудив противника заново совершить бросок, или выбрать другую местность.

В любом сценарии, в котором 1894-го является атакующим, командующий 1894-м может использовать преимущество быстрого удара боевой единицей. «Иррегуляры» входят на карту как обычно, но только половина начальных сил противника могут развёртываться на первом ходу. Оставшиеся вражеские силы делятся на две группы равного размера, которые входят на карту со своего домашнего края на 3 и 5 ходу соответственно. Группа, входящая на карту, выбирается наугад. Контролирующий игрок выбирает определённые боевые единицы, которые не развёртываются на первом ходу, также как и состав двух неразвёртывающихся групп.

«Иррегуляры Голубой звезды»: 21-й Краевых Миров (А)

21-й Краевых Миров получает бонус +2 к инициативе при сражении против любых боевых единиц Нефритовых Соколов, и +1 к инициативе – против любого другого Клана. Как и 1894-й Лёгкий Кавалерийский, они не поддаются запугиванию.

1-й батальон получает бонус +1 к инициативе при ведении ночного боя. В любой такой ход боевые единицы 2-го батальона могут выбирать: или получить штраф +1 на попадание для оружейной стрельбы, или получить модификатор – 1 на попадание для физической атаки. 3-й батальон не получает никаких модификаторов.

«Легион Бриона»: 1-й полк (А)

Из-за причастности КомСтара к этому подразделению, «Легион» обладает несколькими Мехами времён Звёздой Лиги. Для каждого 4-х Мехов начальных сил игрок за «Легион» в произвольном порядке обменивает один из них на Мех Звёздной Лиги того же самого весового класса.

1-й полк получает бонус +2 к инициативе против войск Новичков и Регуляров, который снижается до +1 против подразделений Ветеранов или Элиты. Из-за исторического позора «Легиона» (см. **Краткие описания наёмных подразделений**, начиная со с.44), боевые единицы «Легиона» не будут отступать и не могут быть приведены в замешательство, пока они не понесли, по меньшей мере, 50% потерь. Подразделение получает штраф -1 к инициативе при игре на картах ландшафта Холмистого, Горного или Лесного типов (см. таблицу «Мапшиты специфической местности», начиная со с.119).

«Легион Бриона»: 2-й полк (А)

Как и 1-й полк, 2-й полк «Легиона» обладает несколькими Мехами времён Звёздой Лиги. Для каждого 4-х Мехов начальных сил игрок за «Легион» в произвольном порядке обменивает один из них на Мех Звёздной Лиги того же самого весового класса.

Против войск Регуляров или Новичков это подразделение может применять специальную тактику запугивания. В начале каждого хода подсчитайте общее количество Мехов каждой из сторон. Если Мехи «Легиона» численно превосходят Мехи противника в соотношении 2:1 или больше, или если войска противника не имеют Мехов, игрок «Легиона» во время этого хода может привести в замешательство силы противника. Если он решит сделать это, Мехи «Легиона» не могут двигаться быстрее, чем со скоростью Ходьбы. Однако силы противника не могут вести комбинированный огонь, поэтому только одна боевая единица противника может атаковать отдельный Мех «Легиона». Также, боевые единицы противника не могут подходить к домашнему краю карты «Легиона» ближе, чем на 1 гекс от гекса, в котором они начали ход.

«Орда Бронсона» (D)

Если «Орда» уничтожает больше шестой части Мехов противника за один ход, во время следующего хода силы противника получают штраф -2 к инициативе. Если во время какого-либо хода оставшиеся силы врага теряют половину Мехов, то выжившие силы противника должны или отступить непосредственно к домашнему краю этого игрока при максимальном движении, или двигаться обычно, но только в половину МР (округлять в меньшую сторону). Это отступление продолжается до конца сценария. Контролирующий игрок может остановить его или восстановить полное движение, успешно отбросив командующего войсками врага. При игре в **MechWarrior** вражеский командующий использует свой Навык Лидерства; контролирующий игрок может сделать один бросок Навыка в Конечной Фазе. Игроки в **BattleTech** должны сделать бросок 2D6 и достичь результата 8 или выше.

«Орда Бронсона» может использовать движение за картой.

«Чёрные кобры Бурра» (D)

«Чёрные кобры Бурра» могут использовать движение за картой. Однако требуемое время движения, вследствие имеющегося у «Кобр» недостатка опыта, в 2 раза больше, чем обычно. Также командующий «Кобр» должен вывести, по меньшей мере, третью часть своих сил на карту во время 1 хода со своего домашнего края, и после этого сохранять, по меньшей мере, треть сил «Кобр» на карте. Это количество определяется *только* в конце Фазы Движения, в котором боевые единицы покидают карту, перед стрельбой из оружия, поэтому потери в результате ведения огня в этом ходу, не влияют на это количество.

«Канопусские горцы» (F)

1-й батальон получает бонус +1 к инициативе при действиях в сценарии в качестве защищающегося. 2-й батальон предпочитает продолжительные столкновения и в предложенных кампаниях получают бонус +1 к инициативе за каждый бой, проведённый сразу же после первого. Максимальный бонус равен +3, который даётся в 4-м сражении. Если перерыв между двумя сражениями составляет больше 12 часов, начните считать бонус снова с 0.

21-й Центаврйский Уланский (B)

«Уланский» получает бонус +2 к инициативе для всех типов ландшафта, кроме Влажного, Горного и Лесного; эти типы ландшафта ограничивают бонус до +1. Это подразделение также получает дополнительный бонус +1 к инициативе при действиях в ночных условиях или в условиях нестандартной гравитации.

«Багряные крестоносцы» (A)

Воины этого подразделения могут стрелять на дальней дистанции почти так же, как на средней. Вместо обычного модификатора атаки на дальнюю дистанцию +4 применяется модификатор +3. Однако они, соответственно, менее квалифицированы в ближнем бою. «Крестоносцы» получают модификатор +2 для всех физических атак; также минимальный диапазон увеличивается на 1 гекс. Если в ближнем бою участвует больше половины «Крестоносцев» или сам командующий «Крестоносцев» (в пределах 6-и гексов от Мехов врага), подразделение получает штраф -1 к инициативе.

«Диоскуры» (C)

Воины 2-го батальона этого подразделения могут применять беспорядочное пилотирование, чтобы их тяжелее было поразить. Ценой 1 MP Мех получает модификатор оружейной атаки +1, но также увеличивает и модификатор движения за себя как цели на +1. Контролирующий игрок может потратить, таким образом, до 2 пунктов движения, за исключением командного копья. Для этого копья игрок может потратить 3 пункта движения, но должен немедленно сделать бросок на Пилотирование, чтобы удержать свои боевые единицы от падения.

Если «Диоскуры» в начале сценария имеют в составе своих сил какие-либо вертолёты, эти боевые единицы могут использовать движение за картой ценой удвоения обычного времени.

«Фурии» (F)

«Фурии» могут использовать свои исключительные навыки в фланговом обходе свих противников, чтобы помочь себе в выборе поля битвы. В любом случайно выбранном сценарии игрок за «Фурий» может выбрать размещение всех мапшитов (но не типов мапшитов) или выбрать, который край карты будет использоваться в качестве его домашнего края.

Если в игре используется 2-я рота Крис Фьюри, то боевая единица, пилотируемая вражеским командующим, всегда известна, даже если «Фурии» обычно не имеют такой информации.

При использовании правил **MWII** каждый воин «Фурий» имеет навык Техника/Механика Уровня 1.

«Легион Смертоносного Грэя» (B)

Когда используется таблица «Случайная привязка Мехов», игрок за «Легион Смертоносного Грэя» может обменять любой клановский Мех, сделав бросок на другой клановский Мех того же веса.

«Легион» получает бонус +1 к инициативе на любом ландшафте, и никогда не может быть приведён в замешательство. Когда «Легион» превзойдён численно, обозначенное командное подразделение может воздержаться от траты половины пунктов движения (округляется в меньшую сторону), чтобы сделать оружейную атаку в конце Фазы Движения вместо Фазы Оружейной Атаки.

Если в какой-то момент времени количество уничтоженных Мехов «Легиона» превышает количество уничтоженных Мехов врага, воины «Легиона» совершают все броски на Потерю сознания с модификатором +1 к результату броска. (В **MWII** воины «Легиона» совершают это, как если бы они имели преимущество Упрямство).

1-е бронированное разведывательное отделение «Смертоносного Грэя» может использовать движение за картой.

«Непоколебимая решимость» (F)

«Непоколебимая решимость» может создавать резервное подразделение. В начале игры контролирующий игрок может определить любое количество боевых единиц в качестве резерва; эти боевые единицы, в свою очередь, не развёртываются на 1 ходу. В любом последующем ходу контролирующий игрок может выдвинуть резервную боевую единицу на карту во время Фазы Движения, в любое место своего домашнего края карты. Все резервные боевые единицы должны выдвинуться на мапшиты в один и тот же ход.

Если «Непоколебимая решимость» — защищающийся, командующий может разместить четверть доступных боевых единиц по правилам **Скрытых боевых единиц**.

«Берейторы Хансена» (D)

«Берейторы» получают бонус +1 к инициативе за каждый край карты, который они контролируют. Контроль определяется наличием по меньшей мере шестой части выживших сил «Берейторов» (округляется до ближайшего целого подразделения) между краем карты и вражеской боевой единицей, самой близкой к тому же краю карты. («Берейторы» обычно начинают с бонусом +1 к инициативе за контроль своего домашнего края).

При сражении в городских условиях с пехотой в качестве части стартовых сил «Берейторов», подразделение получает дополнительный бонус +1 к инициативе. Вдобавок против «Берейторов» не могут быть совершены выстрелы в упор.

«Чёрные тузы Ада» (B)

Если развёрнуто два или больше крыльев истребителей, или отдельное крыло поддержано транспортом *Tuman/Titan*, «Тузы» приводят в замешательство силы противника и автоматически выигрывают инициативу в течении первых 3-х ходов. Вдобавок «Чёрные тузы Ада» приводят противника в замешательство других всякий раз, когда численно превосходят его *И* уничтожают две вражеских боевых единицы за один ход.

Если выполняются оба этих условия, силы противника получают модификатор +1 на попадание против «Тузов» в следующем ходу.

1-е крыло и 2-е крыло получают бонус +1 к инициативе при сражении в вакууме. 3-е крыло получает бонус +1 к инициативе при сражении в атмосфере. Когда происходит обстрел наземных целей на бреющем полёте, члены 3-го крыла получают модификатор целевого числа –1.

«Джаггернауты Джейкоба» (D)

«Джаггернауты» могут использовать правила **Скрытых боевых единиц** для бронетанковых боевых единиц, если сценарий не отменяет их (например, в сценарии «Прорыв»). Тактическая способность капитана МакДэниелса предоставляет подразделению бонус +1 к инициативе, если их силы в начале сценария не превышают размером усиленную роту.

«Гончие Келла»:

Командное копье подразделения (A)

При использовании таблицы «Случайная привязка Мехов» игрок за «Гончих Келла» может обменять любой клановский Мех, сделав бросок на другой клановский Мех того же самого весового класса.

Если командное подразделение «Гончих» находится на карте, «Гончие» автоматически выигрывают инициативу в течении первых двух ходов.

При случайном выборе карт позвольте командующему противнику сделать все необходимые броски кубиков. Командное копье подразделения позволяет командующему «Гончих Келла» добавлять или вычитать 1 от любого результата броска. При не использовании таблицы «Случайная привязка Мехов» командное копье позволяет игроку выбрать мапштиты; однако домашние края карты выбираются всё же случайно.

«Гончие Келла»: Дикие охотники (A)

При использовании таблицы «Случайная привязка Мехов» игрок за «Гончих Келла» может обменять любой клановский Мех, сделав бросок на другой клановский Мех того же самого весового класса.

«Дикие охотники» имеют разнообразные специальные способности. Начиная с 5 хода силы противника теряют любые бонусы к инициативе, которые они могли иметь, если в начале хода не превосходят численно «Гончих» в соотношении 2:1. Когда «Дикие Охотники» насчитывают 2 батальона или больше, они могут выпустить заходящие с флангов боевые единицы, использующие движение за картой, хотя они и не могут развёртывать больше сил, чем треть от их текущих сил.

3-я рота 1-го батальона – опытные бойцы в городских условиях, поэтому против них не могут быть использованы никакие выстрелы в упор на городском ландшафте. 3-я рота 2-го батальона получает бонус +1 к инициативе при борьбе на любом Влажном ландшафте (см. таблицу «Мапштиты специфической местности», с.119), или при борьбе под водой. 3-я рота 3-го батальона получает тот же самый бонус +1 при действиях на Лесном ландшафте. Рота Мехов может также выбирать в любое время вращение торса, даже между выстрелами во время Фазы Оружейной атаки. Однако каждый Мех может сделать только одно обычное вращение торсом за ход.

«Гончие Келла»: Драчливая стая (A)

При использовании таблицы «Случайная привязка Мехов» игрок за «Гончих Келла» может обменять любой клановский Мех, сделав бросок на

другой клановский Мех того же самого весового класса.

При участии «Драчливой стаи» в сражении в ночных условиях силы противника теряют любые бонусы к инициативе, которые они обычно получали за тип миссии или ландшафта. Также каждый воин «Драчливой стаи» получает модификатор на попадание +1 вместо обычного штрафа +2 за сражение в ночных условиях.

213-я рота получает бонус +1 к инициативе при сражении при нулевой и низкой гравитации. При обычной гравитации это подразделение получает модификатор на попадание +2, вместо обычного штрафа +3 за прыжок.

Когда 223-я рота является атакующей в сценарии, она автоматически получает инициативу в течении первых 3-х ходов, а также получает модификатор +1 к инициативе до тех пор, пока её численность равна или больше половины сил противника. Вдобавок вражеские боевые единицы могут только двигаться со скоростью Ходьба в течении этих первых 3-х ходов, за исключением войск Элиты.

233-я рота получает бонус +1 к инициативе во время действий в сложных погодных условиях (см. с.11, **Maximum Tech**), типа тумана или ливня, и дополнительный бонус +2 при сражении в нестандартной враждебной окружающей среде, типа болот, джунглей или очень густого леса (см. с.10, **Maximum Tech**).

251-я рота «Следопыты» может использовать движение за картой.

1-й полк «Казаров Корсакова»: Воины степей (C)

Тактическое руководство Михаила Корсакова дает «Воинам» штраф -1 к инициативе при действиях на Горном, Холмистом, Пересечённом и Лесном ландшафтах. Однако если в какой-то момент времени количество Мехов «Воинов» на поле боя превышает силы противника, они получают бонус +1 к инициативе от явного запугивания. Если они уничтожают за один ход 3 вражеских БэтлМеха, они автоматически выигрывают инициативу в следующем ходу. Крыло истребителей также получает бонус приведения в замешательство, если оно действует против менее опытных пилотов; в этом случае силы противников получают модификатор на попадание +1.

2-й полк «Казаров Корсакова»: Лёгкая кавалерия Рубинского (C)

Любая боевая единица «Лёгкой кавалерии», которая не использует МР полностью (во время Ходьбы или Бега) во время Фазы Движения, получают бонус +1 к любому броскам на Навык Пилотирования, совершаемый в этом же ходу. Если Мех «Лёгкой кавалерии» бежит и не использует 2 или больше МР, игрок за неё может заменить этот бонус на дополнительный модификатор движения цели +1, применяемый к вражеским боевым единицам, атакующим этот Мех.

2-я рота 1-го батальона может использовать движение за картой.

«Крушители Кристен» (C)

Кристен Марик на поле боя обладает шестым чувством; она инстинктивно ощущает опасности и тактические преимущества, что снимает возможность любой засады или преимущества неожиданности, имеющиеся в описаниях подразделений противника. Также Мех Кристен не учитывается в целях порядка движения. Она может перемещаться тогда, когда этого пожелает контролирующий игрок, независимо от инициативы. Однако командующий «Крушителей» не может прервать движение другой боевой единицы.

В условиях низкой видимости, типа ночного боя, тумана или сумрака, «Крушители» получают только половину обычного модификатора на попадание для этих условий, округлённых в большую сторону.

«Батальон Линдон» (А)

При использовании таблицы «Случайная привязка Мехов» контролирующий игрок должен заново совершить бросок, если результат броска кубиков указывает на Меху, созданного позже, чем в 3050 году. Второй результат броска имеет силу независимо от полученного Меху. Для этой цели год создания проекта Меху берётся из данных в **Technical Readout**, в котором описывается Мех, а также вносится в рекордшит Меху.

При использовании таблицы «Случайный мапшит» (с.119) командующий «Батальоном Линдон» может изменять любой результат броска кубика на 1 или 2 очка. Результат, который будет изменён, должен быть выбран прежде, чем будет сделан бросок. Прежде, чем начнётся игра, игрок за «Батальон» может скрывать до половины своих сил, используя правила **Скрытых боевых единиц**. В сценариях, которые обычно не используют скрытые боевые единицы, типа сценария «Преследование», игрок может скрывать до четверти своих сил, но скрытыми боевыми единицами должны быть самые быстрые их доступных (т.е. иметь самое высокое МР Бега). Скрытые боевые единицы запрещаются только в «Прорыве» или подобных сценариях, которые определено описывают врага как заманивающего в ловушку или наступающего на «Батальон Линдон».

«Батальон Линдон» может скрывать БэтлМехи в чистых (Clear) гексах, но не в ровных (Paved). Боевая единица, скрытая в лесном гексе, не может быть обнаружена, если враг не пытается двигаться через этот гекс. С целью обнаружения Меху «Батальона Линдон», скрытого в гексах редкого или густого леса, эффективный диапазон активного зонда *Beagle* делится на два (округление в меньшую сторону).

«Панцирная бригада Мелкого Ричарда» (D)

Грубая тактика, которой славится «Панцирная бригада», даёт ей способность привести в замешательство противника, что отменяет бонус к инициативе любых сил противника всякий раз, когда «Бригада» уничтожает большее количество Мехов врага, чем потеряют сами. Как только противник теряет бонусы, игрок за «Бригаду» может производить свои собственные бонусы за общее количество "уничтоженных" Мехов. За каждое копьё БэтлМехов, уничтоженных «Бригадой» свыше уничтоженных противником, «Бригада» получает бонус +1.

Вражеские боевые единицы не могут делать выстрелы в упор против «Бригады» на любом Равнинном ландшафте (с.119), а 1-й батальон может также игнорировать обычный модификатор +1 за стрельбу по многочисленным целям.

Игрок за «Бригаду» может сменить инициативу в 1 ходу на смену своего домашнего края карты. 2-й батальон выигрывает инициативу автоматически в течении первых 3-х ходов на любом городском ландшафте, если начальные силы включают вертолёт.

3-й батальон может использовать движение за картой.

«Синие мундиры Лонгвуда» (D)

Если тип сценария это учитывает, «Синие мундиры» могут развёртывать любые из своих боевых единиц скрытыми, если сценарий играет на Городском ландшафте. Если в конце любого

хода ни один враг не имеет линию видимости к данному Меху «Синих мундиров», этот Мех может скрываться в любом здании в пределах 3-х гексов от текущей позиции, пока эта позиция находится также вне линии видимости врага. Имейте независимого наблюдателя, проверяющего законность движения, или записывайте стартовый гекс и гекс сокрытия так, чтобы линия видимости могла бы быть проверена, когда покажется Мех. Боевые единицы, скрытые таким образом, даже в середине боя могут сделать выстрелы в упор по правилам, указанным на с.89, **BTC: RoW**. Если «Синие мундиры» имеют пехоту, развёрнутую в городе в начале игры, враг не может устанавливать скрытые боевые единицы и производить выстрелы в упор.

На Влажном и Равнинном ландшафтах «Синие мундиры» получают штраф -2 к инициативе и модификатор +1 ко всем броскам на попадание.

«Движущийся огонь» (С)

1-й дивизион может развёртывать до половины боевых единиц по правилам **Скрытых боевых единиц**, в пределах набора ограничений типом сценария.

2-й дивизион может игнорировать модификаторы на попадание в условиях ночного боя, тумана и ливня. В действиях при дневном свете на Равнинном ландшафте враг получает модификатор на попадание -1 против 2-го дивизиона «Движущегося огня».

3-й дивизион получает модификатор +2 к инициативе, если он – защищающийся в сценарии, который повышается до +3, если подразделение к тому же действуют на Городском ландшафте. Подразделение получает модификатор -1 к броску на Навык Пилотирования, требуемого для избежания скольжения после поворота на ровной (Paved) поверхности.

«Рейдеры Нархала» (В)

«Рейдеры» получают модификатор на попадание -1 для всех физических атак. Однако их модификатор на попадание для дальней дистанции - +5, а не обычный +4.

«Олимпийская пехтура Квинта» (F)

При использовании таблицы «Случайный мапшит» командующий этим подразделением может отвергнуть любую одну карту или тип карты. Силы противника не могут использовать правила **Скрытых боевых единиц**, если они не Ветераны или Элита, и в этом случае они могут развёртывать только половину обычно скрывааемых единиц. Если бронетанковые и пехотные части являются частью начальных сил «Пехтуры», эти боевые единицы могут быть развёрнуты по правилам **Скрытых боевых единиц**, если тип сценария не отменяет это.

«Рейдеры Рамиля» (D)

Если начальный сил «Рейдеров» составляют более 12 Мехов, командующий может выбрать до 20% (округление в меньшую сторону) своих сил, которые могут вступить с любого края карты во время Фазы Движения 5 хода, а не развёртывать их как обычно для сценария.

«Крестоносцы Романова» (С)

«Крестоносцы» не могут быть запуганы, за исключением того, когда уничтожен обозначенный Мех командующего. Если это случается, подразделение также автоматически теряет инициативу в течении следующих 2-х ходов. После этого, подразделение получает штраф -1 к инициативе.

«Ренегаты Рубинской» (С)

Если сценарий позволяет, то «Ренегаты» могут развёртываться в качестве скрытых боевых единиц до трети начальных сил.

Любой, пытающийся стрелять в машину «Ренегатов», которая находится в частичном укрытии или имеется что-нибудь ухудшающее линию видимости к ней (типа деревьев), получает дополнительный модификатор на попадание +1. На любой дистанции, меньшей, чем 7 гексов, этот штраф не применяется. На дистанции в 6 гексах и ближе «Ренегаты» получают модификатор для оружейных и физических нападений -1.

Если обозначенный Мех командующего уничтожен, «Ренегаты» получают модификатор +1 ко всем атакам и значениям бросков на Навык Пилотирования до конца игры.

«Китайские бандиты Смитсона» (В)

«Бандиты» не могут приобретать клановские Мехи. При использовании таблицы «Случайная привязка Мехов» заново перебросьте любой результат, который указывает на клановский Мех.

На Равнинном или Лесном ландшафте «Бандиты» получают бонус +1 к инициативе, а общий модификатор на попадание для любого ландшафта Лесного типа или частичного укрытия уменьшается на 1. Однако за каждые 2 Меха «Бандитов», уничтоженных в сражении, подразделение получает штраф -1 к инициативе, поскольку командующий пытается собрать силы вместе.

«Надёжная поддержка» (С)

Войска этого подразделения не могут быть приведены в замешательство, пока на поле боя остаётся две трети их сил. Если огонь артиллерии направляют вертолёт, то как только целевой гекс будет успешно поражён, любой из шести смежных гексов также может быть автоматически поражён последующими атаками артиллерии, помимо целевого гекса по правилам **Прицеливания** (с.78, **BTC:RoW**).

«Металлический грохот Шторма» (В)

Войска 3-го батальона могут быть придержаны в резерве и войти в игру во время любой последующей Фазы Движения, но должны войти на карту со стороны своего домашнего края.

В любой момент времени, когда «Металлический грохот» побеждает противника при броске Инициативы, игрок «Грохота» за каждые 2 очка, на которые результат этого игрока превышает результат противника, может переместить один Мех после всех других боевых единиц, перемещённых в Фазу Движения, или обстрелять из оружия одного Меха перед стрельбой всех других боевых единиц во время Фазы Оружейных Атак (повреждение от оружейных атак вступает в силу немедленно). Одна боевая единица может использовать оба из этих условий; например, если результат броска Инициативы игрока «Грохота» превышает результат броска его противника на 4 очка, игрок «Грохота» может двигать одну боевую единицу после всех, а также стрелять им раньше всех.

4-й Рейнджерский Тау Кита (В)

При действиях войск силой роты или крупнее, «Рейнджеры Тау Кита» получают бонус +1 к инициативе. Если обозначенный Мех командующего не уничтожен, ни один из «Рейнджеров» не может быть запуган.

Вражеские боевые единицы не могут совершать выстрелы в упор против 1-го батальона на Равнинном ландшафте, а боевые единицы 1-го батальона могут игнорировать обычный модификатор на попадание +1 при стрельбе по многочисленным целям. На Горной, Лесной, Пересечённой местности любой выстрел в упор,

который уничтожает Мех 1-го батальона, приводит весь батальон в замешательство, и подразделение получает штраф -1 к инициативе в следующий ход. Во время этого хода МехВоины 1-го батальона не могут двигаться быстрее скорости Ходьбы и получают модификатор на попадание +1 ко всем видам атак. Однако их увеличенная настороженность означает, что вражеские боевые единицы не могут совершать в них выстрелы в упор.

В то время, когда 2-й батальон находится на поле боя, любые преимущества, которыми обладает противник (или получает позже в сражении) и которые дают бонусы к инициативе, после использования в одном ходу больше не применяются. Также игрок за «Рейнджеров» может выбрать один Мех 2-го батальона, чтобы стрелять в конце Фазы Движения, при условии, что этот Мех не потратил ни одного МР в этот ход. Повреждение от этой атаки применяется немедленно.

Крыло «Жёсткий воздух» получает инициативу автоматически в течении первого хода космического боя, и получает бонус +1 к инициативе за каждый ход после этого. При стрельбе по вражескому аппарату в первый раз, истребители «Рейнджеров» получают модификатор на попадание -1 ко всем оружейным атакам в этот ход.

12-й Веговский Рейнджерский: Полк «Альфа» (D)

Пока на поле боя остаётся половина начальных сил полка «Альфа», подразделение не может быть приведено в замешательство.

Полк «Альфа» получает бонус +1 к инициативе независимо от типа ландшафта, и может вращать торс в любой момент времени, включая и период между выстрелами во время Фазы Оружейных Атак. По обычным правилам Мехи «Альфы» могут делать только одно вращение торса за ход. На Городском ландшафте бонус к инициативе увеличивается до +3, а вражеские боевые единицы не могут совершать выстрелы в упор против них. Кроме того, МехВоины «Альфы» получают модификаторы -2 ко всем броскам на Навык Пилотирования, чтобы избежать скольжения при повороте на ровном (3фмув) гексах.

До одной трети сил «Альфы» могут использовать движение за картой. Однако гекс входа должен быть по домашнему краю 12-го Рейнджерского.

12-й Веговский Рейнджерский: Полк «Бета» (D)

Пока на поле боя остаётся половина начальных сил полка «Бета», подразделение не может быть приведено в замешательство.

Воины «Беты» получают модификатор на попадание -1 ко всем оружейным атакам, совершённым на средней дистанции, и могут игнорировать обычный модификатор на попадание +1 при стрельбе по многочисленным целям. Подобно полку «Альфа», Мехи «Беты» могут вращать торс в любое время, включая и период между выстрелами во время Фазы Оружейных Атак.

3-й батальон может использовать движение за картой. Традиционные транспортные средства батальона получают модификатор на попадание +1 за движение атакующего, даже если атакующий бежит или совершает прыжок.

12-й Веговский Рейнджерский: Полк «Гамма» (D)

Пока на поле боя остаётся половина начальных сил полка «Бета», подразделение не может быть приведено в замешательство.

1-й батальон Мехов и 1-й бронетанковый батальон получают только половину обычного модификатора от следующих условий видимости: ночной бой, дым, редкий и густой лес. Сложите все эти модификаторы и разделите общий результат на два, округляя в меньшую сторону.

Чтобы получить это преимущество, Мехи и транспортные средства «Гаммы» должны двигаться со скоростью Ходьба/Крейсерская или медленнее и должны иметь линию видимости к их выбранной цели.

3-я бронетанковая рота получает бонус +1 к инициативе при действиях в горах и лесах. Транспортные средства 3-й роты при стрельбе из любого оружия на короткой дистанции получают модификатор на попадание -1; дополнительно, оружие с минимальным диапазоном уменьшает его на 1 гекс.

«Линчеватели Винсона» (F)

1-й и 3-й батальоны получают штраф -1 к инициативе.

«Рейнджеры Вако» (D)

«Рейнджеры Вако» никогда не могут быть приведены в замешательство. В начале любого хода «Рейнджеры» могут выбрать: идти или нет в наступление всеми боевыми единицами до конца сценария, что даст им модификатор на попадание – 1 для всех оружейных атак. Однако модификатор движения цели для атакующих боевых единиц «Рейнджеров» уменьшается на 1, минимум до 0.

«Тарантулы Уоннамейкер» (F)

Шерил Уоннамейкер – инстинктивный тактик в малых конфликтах. Чтобы отразить это, если сценарий вовлекает в действия не больше, чем роту (12 боевых единиц) с каждой из сторон в начале игры, «Тарантулы» получают бонус +1 к броскам на инициативу. Члены этого подразделения получают один дополнительный пункт Преимущества во время создания персонажа в MW II.

«Гусары Уилсона» (F)

«Гусары» развили несколько особенностей при ведении боя на короткой дистанции. Потратив 2 МР в конце Фазы Движения хода, Мех «Гусаров» может запретить любому Меху врага двигаться внутрь или через любой из трёх гексов, смежных с Мехом «Гусар» в передней арке стрельбы. Это преимущество не действует против прыгающих боевых единиц, но в том случае, если блокирующий Мех «Гусар» имеет функционирующие прыжковые двигатели, это преимущественно применяется по-прежнему.

«Гусары» получают модификатор на попадание -1 ко всем атакам, совершённым в диапазоне менее 3-х гексов.

«Волчьи Драгуны» (A)

При использовании таблицы «Случайный мапшит» игрок за «Драгун» может изменить результаты броска кубиков (до 2 очков) и может изменять результат броска противника на 1. Боевые единицы «Драгун» могут также игнорировать обычный модификатор на попадание +1 за стрельбу по многочисленным целям. «Драгуны» не могут быть приведены в замешательство до тех пор, пока не будет уничтожено более трёх четвертей от их начальных сил.

При использовании таблицы «Случайная привязка Мехов» (с.122) для определения сил для сценария, игрок за «Драгун» может добавлять +1 к конечному результату броска. Если полный результат – 13, игрок за «Драгун» может выбрать любой Мех Внутренней Сферы или Кланов того же самого весового класса.

«Волчьи Драгуны»: Полк «Альфа» (A)

Полк «Альфа» автоматически выигрывает инициативу в первый ход боя, и имеет бонус +1 к инициативе в каждом ходу после этого, независимо от типа ландшафта. Вражеские боевые единицы не могут совершать выстрелы в упор по полку «Альфа» на Равнинном ландшафте. «Альфа» всегда выбирает домашний край карты, и до трети начальных сил могут использовать движение за картой.

Элементалы «Чистящих сталкеров» получают модификатор на попадание -2 при использовании атак «роем».

«Волчьи Драгуны»: Полк «Бета» (A)

Полк «Бета» может использовать движение за картой. Боевые единицы противника могут покинуть карту только через домашний край карты «Драгун».

Элементалы «Мастеров подножек» получают модификатор на попадание -1 при атаке ног Мехов.

«Волчьи Драгуны»: Полк «Гамма» (A)

Вражеские боевые единицы не могут совершать выстрелы в упор против полка «Гамма» при любых обстоятельствах. Батальон «А» полка получает бонус +1 к инициативе при ночном бое, действиях в тумане и/или ливне, а общий результат модификаторов на попадание для этих условий также уменьшается на 1.

«Волчьи Драгуны»: Полк «Дельта» (A)

Любые бонусы к инициативе, полученные врагом, начиная с 4 хода, не применяются против полка «Дельта». При использовании объединённых сил Мехов, вертолётов и пехоты «Дельта» получает бонус +2 к инициативе с 4-го хода.

Командная рота специализируется в сражениях на короткой дистанции, получая модификатор на попадание -1 для любых оружейных атак, совершённых с дистанции в пределах шести гексов.

«Волчьи Драгуны»: Полк «Эпсилон» (A)

Боевые единицы «Эпсилон» могут использовать движение за картой.

Любой отрицательный модификатор к инициативе, который применяется к силам противника, уменьшается ещё на 1 в сражении с полком «Эпсилон»; например, штраф -2 к инициативе становится -3. Если обозначенный Мех командующего «Эпсилон» уничтожен, силы «Эпсилон» получают штраф -2 к инициативе на следующие 4 хода.

Батальон «А» получает бонус +1 к инициативе при борьбе с комбинированными силами.

«Волчьи Драгуны»: Батальон «Волчьи пауки» (A)

Прежде, чем начнётся игра, игрок за батальон «Волчьи пауки» может развернуть столько скрытых боевых единиц, сколько пожелает, независимо от типа сценария. Боевые единицы «Волчьих пауков» также могут использовать движение за картой.

«Волчьи Драгуны»: Полк «Зета» (A)

Если обозначенный Мех командующего уничтожен, Батальон «Зета» получает бонус +1 к инициативе до конца игры. В отличие от большинства подразделений, Батальон «Зета» не уступает, потрясённый гибелью командующего; вместо этого подразделение сражается против неприятеля с холодной яростью.

Если батальон «Зета» уничтожает Мех командира противника, противоположная сторона получает штраф -1 к инициативе.

МехВоины «Зеты» получают модификатор на попадание -1 для атак типа толчка, удара и тарана.

«Горцы Вулвертона» (F)

«Горцы» могут использовать движение за картой, потратив в два раза больше времени, чем обычно.

ПОДГОТОВКА

Следующие правила дополняют обычный набор Навыков МехВоинов, приведённых в **MWII** и **MechWarrior Companion (MWC)**. Эти правила позволяют игроку точно имитировать Навыки, которые персонаж может выучить у «Драгун» в Подготовительном подразделении для наёмников на Аутриче (ППНА), а также включают в себя руководящие принципы для учебных полигонов «Драгун». ППНА и учебные полигоны подробно описываются в разделе **Аутрич**, начиная со с.15.

Перед использованием этих правил для создания персонажа игрок должен выполнить Шаги 1 и 2 (**Выбор приоритетов** и **Выбор Атрибутов**) обычного процесса создания персонажа (с.13-15, **MWII**). Игрок должен также вычислить Броски Избежания для Атрибутов и Характеристики, которые могут быть необходимы для совершения определённых действий. Гейм-мастер должен проверить, что персонажи удовлетворяют всем требованиям для действий.

Рассматривайте обычные академические и университетские наборы правил (с.18, **MWII**) как основные направления при использовании наборов Навыков в этом разделе. MOS-навыки следующих абзацев комбинируют Навыки из Начальной Подготовки, Улучшенной Индивидуальной Подготовки и Сферы Обучения к каждой программе. Персонаж должен выбрать только один MOS и выбрать Навыки из этого списка.

Некоторые программы, описанные ниже, по окончании предоставляют персонажу дополнительные Навыки. Игроки не могут во время создания персонажа увеличить эти Навыки выше их установленного уровня, если не сказано иначе.

ПОДГОТОВИТЕЛЬНОЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЕ ДЛЯ НАЁМНИКОВ НА АУТРИЧЕ (ППНА)

Все программы ППНА, за исключением программы для БэтлМехов, требуют, чтобы персонаж приобрёл Улучшенный академический набор или один из университетских наборов (с.16-19, **MWII**). Однако бонусы к Навыкам и способности часто зависят от фактически купленного набора.

Большинство наборов содержат по меньшей мере одну специальную факультативную программу. Есть и открытые слоты, которые позволяют игроку выбрать любой один MOS- или FOS-Навык из любого другого набора.

Улучшенный Тренировочный набор

Дополнительно к трём Тренировочным наборам, которые игроки могут приобрести, в соответствии с правилами **MWII**, ППНА предлагает специальный Улучшенный Тренировочный набор. Он стоит 6 очков Навыка и 1 очко Преимущества, но персонаж получает +1 бонусный уровень в любом из трёх Навыков, а также свободный пункт Лимита. Эти бонусные уровни не могут добавляться к другим бонусам и не могут быть использованы для приобретения новых Навыков, но они *могут* повысить существующие Навыки

выше обычного максимального начального уровня 3. Пункт Лимита может быть обменён на незначительный (в 1 пункт) контакт по преимуществу Контакт (с.12, **MWC**). Это – контакт с «Драгунами», и он полезен для большинства персонажей, которые занимаются делами на Аутриче.

Персонажи, которые окончили программу ППНА, должны сделать Бросок Избежания для Интеллекта для того, чтобы приобрести это улучшенный набор, но с модификатором -2 к результату. Персонажи, которые получили подготовку где-нибудь ещё, должны также сделать этот Бросок, но без улучшающих модификаторов.

Улучшенный Тренировочный набор ППНА - 6 пунктов

+1 уровень к любым трём Навыкам
1 дополнительный пункт Лимит навыков или Контакт в 1 пункт

ПРОГРАММА ДЛЯ АЭРОКОСМИЧЕСКИХ ПИЛОТОВ

Потенциальный пилот аэрокосмического истребителя должен приобрести Улучшенный академический набор или любой университетский пакет за MOS Аэрокосмический Пилот. MOS DropShip и MOS JumpShip требуют Начального или Улучшенного университетского набора.

Все студенты аэрокосмических программ автоматически получают Навык Специальный Интерес/Военно-космическая История Уровня 1, который может быть увеличен по обычным правилам, если того захочет игрок. Если игрок приобретает Улучшенный университетский набор, его персонаж получает этот свободный навык Уровня 2.

MOS Аэрокосмический Пилот

Требования: Стрельба/Аэрокосмическая, МедТех, Пилотирование/Аэрокосмическое, Стрелковое Оружие

Факультативные программы: Стрельба/Космические аппараты, Специальная Факультативная программа, Выживаемость, Техника/Аэрокосмическая, Рукопашный Бой, Операции при 0-гравитации

Бонусы: Персонаж, выбирающий этот MOS, может приобрести Дополнительный Лимит в 2 пункта Лимита за 1 очко преимущества.

FOS Пилота DropShip'a

Требования: Лидерство, МедТех, Пилотирование/Космические аппараты, Операции при 0-гравитации

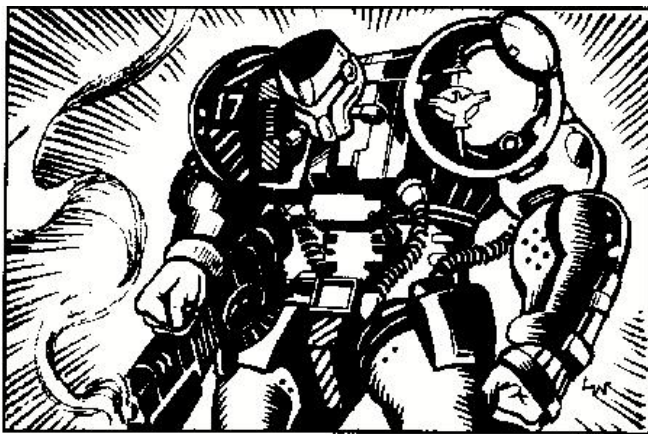
Факультативные программы: Средства Связи/Сопв., Компьютер, Стрельба/Космические аппараты, Стрелковое Оружие, Выживаемость, Тактика

Бонус: Если игрок приобретает Улучшенный Тренировочный набор ППНА и использует свои преимущества только для того, чтобы увеличить Навыки, указанные для этого FOS, считается, что его персонаж будет квалифицироваться в тактике против WarShip'ов.

FOS Пилота JumpShip'a

Требования: Компьютер, Лидерство, Навигация, Операции при 0-гравитации

Факультативные программы: Стрельба/Космические аппараты, Пилотирование/Космические аппараты, Стратегия, Тактика



Бонусы: Если игрок приобретает Улучшенный Тренировочный набор ППНА и использует свои преимущества только для того, чтобы повысить Навыки, указанные для этого FOS, считается, что его персонаж будет квалифицироваться в тактике против WarShip'ов. Если персонаж имеет Навыки по меньшей мере Уровня 2 во всех факультативных программах, он также будет хорошо осведомлён о пилотировании, тактике и стратегии боя WarShip'ов.

ПРОГРАММА ДЛЯ БРОНЕПЕХОТЫ

Для того чтобы квалифицироваться, кандидат должен иметь Атрибут Телосложения 5+, Атлетическую Характеристику 7+ и Физическую Характеристику 8+. Игрок может приобрести Улучшенный академический набор или лучше для MOS Бронепехотинец. MOS Командир Бронепехотинцев требует наличия университетского набора.

Все кадеты в этой программе автоматически получают Навык Специальный Интерес/Военная История Уровня 1.

MOS Бронепехотинец

Требования: Стрельба/Бронекостюм, МедТех, Пилотирование/Бронекостюм, Стрелковое Оружие, Техника/Бронекостюм

Факультативные программы: Ножи, Специальный Интерес: Военная История, Выживаемость, Тактика, Рукопашный Бой

Бонусы: Если игрок приобретает Улучшенный Тренировочный набор ППНА и использует свои преимущества только для того, чтобы повысить Навыки, указанные для этого MOS, персонаж может обменять свободный пункт Лимита на бонус +1 к своему Атрибуту Телосложение, до максимума BLD 7.

MOS Командир Бронепехотинцев

Требования: Стрельба/Бронекостюм, Лидерство, МедТех, Пилотирование/Бронекостюм, Стрелковое Оружие, Тактика

Факультативные программы: Специальный Интерес: Военная История, Специальная Факультативная программа, Стратегия, Выживаемость, Рукопашный Бой

Бонус: Все выпускники автоматически получают Навык Подготовленность Уровня 2. Если игрок приобретает Улучшенный Тренировочный набор ППНА и использует свои преимущества только для того, чтобы повысить Навыки, указанные для этого MOS, персонаж может обменять свободный пункт Лимита на бонус +1 к своему Атрибуту Телосложение, до максимума BLD 7.

ПРОГРАММА ДЛЯ БЭТЛМЕХОВ

Программа для БэтлМехов является наиболее обширной программой, преподаваемой в ППНА. Кандидат может приобрести любой из 4-х регулярных наборов Навыков, даже Основной академический набор, на 1 очко Навыка меньше, чем обычно. FOS Офицер БэтлМеха требует наличия университетского набора.

Все выпускники этой программы автоматически получают Навык Тактика Уровня 1, благодаря большому объёму времени, проведённому на имитаторе, необходимого для завершения курса.

MOS Пилот БэтлМеха

Требования: Стрельба/БэтлМех, МедТех, Пилотирование/БэтлМех, Стрелковое Оружие

Факультативные программы: Лидерство, Специальный Интерес: Военная История, Специальная Факультативная программа, Тактика, Техника/БэтлМех

Бонус: Если игрок приобретает Улучшенный академический или Улучшенный университетский набор ППНА, персонаж получает 2 дополнительных Навыка Уровня 1. Персонаж может также потратить пункт Преимущества, чтобы увеличить свои Рефлексы на 1, максимум до 7.

FOS Офицер БэтлМеха

Требования: Стрельба/БэтлМех, МедТех, Пилотирование/БэтлМех, Стрелковое Оружие, Стратегия, Тактика

Факультативные программы: Протокол, Специальный Интерес: Военная История, Специальная Факультативная программа, Подготовленность

Бонус: Если игрок приобретает Улучшенный университетский набор ППНА, персонаж получает 2 дополнительных Навыка Уровня 1. Если игрок приобретает Улучшенный Тренировочный набор ППНА и использует свои преимущества только для того, чтобы повысить Навыки, указанные для этого FOS, персонаж получает 4 бонусных Навыка +1, а не 3.

ПРОГРАММА ДЛЯ КАВАЛЕРИИ

Поскольку эта программа разработана ещё не полностью, Улучшенный университетский набор не может быть использован с ней. Все участники программы автоматически получают Навык Специальный Интерес/Военная История и Навык Тактика Уровня 1.

MOS Кавалерия

Требования: Вождение/Наземная Техника или Пилотирование/Вертолёт, Стрельба/Традиционная, МедТех, Стрелковое Оружие

Факультативные программы: Стрельба/Артиллерия, Специальный Интерес: Военная История, Специальная Факультативная программа, Выживаемость, Тактика

ПРОГРАММА ДЛЯ ПЕХОТЫ

ППНА не предназначена для обучения пехоты, тех сотен тысяч обученных людей, которые обычно проходят через двери академии регулярной пехоты. Взамен этого ППНА подготавливает специалистов в разведывательном, взрывном и артиллерийском делах – тех солдат, которые могут действовать в одиночку или небольшими группами. Таким образом, ППНА предлагает основную программу для пехоты, которую каждый воин может приспособить к своим собственным желаниям.

MOS Пехотный Специалист требует наличия Улучшенного академического набора или Начального университетский набор. Специалист-офицер требует наличия Улучшенного университетского набора.

MOS Пехотный Специалист

Требования: МедТех, Стрелковое Оружие, Рукопашный Бой

Факультативные программы: Скрытность, Выживаемость, Тактика, до 2-х Специальных Факультативных программ

Бонусы: Выпускники этого MOS получают бонус +1 к любому Навыку. Однако этот бонус не может повышать Навык выше обычного начального Уровня 3.

MOS Специалист-офицер

Требования: Лидерство, МедТех, Стрелковое Оружие, Тактика, Рукопашный Бой

Факультативные программы: Специальный Интерес: Военная История, Специальная Факультативная программа, Стратегия, Тренировка

Бонусы: Эта MOS автоматически предоставляет персонажу Навык Специальный Интерес: Военная История Уровня 2.

ПРОГРАММА ТЕХНИКОВ

Из всех программ ППНА эта – одна из наиболее избранных. Каждое наёмное подразделение – и армия любого Наследного Государства – хотят иметь техников, подготовленных «Драгунами» с их знанием клановского оборудования. Кандидаты из наёмных подразделений должны сделать Бросок Избегания для Интеллекта со штрафом к результату +1. Для других кандидатов этот штраф увеличивается до +3. Персонаж может игнорировать этот Бросок, потратив 2 пункта Преимущества. Трата 3 пунктов Преимущества также даёт персонажу 1 пункт Контакта (см. с.12, **MWC**) в технической отрасли «Драгун».

Персонажи должны приобрести Улучшенный академический набор, чтобы присоединиться к этой программе. Так как Сфера Обучения не подразумевает собой бой, она не включает в себя никакой программы офицеров, поэтому университетский набор может не использоваться. Однако игроки могут использовать Улучшенный тренировочный набор ППНА. Для необходимых курсов условие "Техника" имеет отношение к любому Навыку Техника, который персонаж хочет изучать. Выпускники автоматически получают Навык Специальный Интерес: Техника Уровня 2.

MOS Технический Специалист

Требования: МедТех, Стрелковое Оружие, Техника, Ремонтник

Факультативные программы: Компьютер, Средства Связи, Проектирование, Системы Безопасности, Специальный Интерес: Технология, Специальная Факультативная программа, Подготовленность

Бонус: Если игрок приобретает Улучшенный тренировочный набор ППНА и использует свои преимущества только для того, чтобы повышать Навыки, указанные для этого MOS, персонаж считается экспертом по клановской технологии, а также Внутренней Сферы. В противном случае персонаж имеет только разумные практические знания по клановским технологиям и должен применять модификатор –2 ко всем броскам, касающимся клановской технологии.

ТРЕНИРОВОЧНЫЕ ЗОНЫ

Тренировочные зоны на Аутриче открыты для всех и не дают игровым персонажам никаких особых преимуществ. Однако они – хорошее место для безработных воинов, чтобы привлечь внимание командиров-вербовщиков, а для новых наёмных подразделений это шанс произвести впечатление на «охотников за головами», которые наблюдают из наблюдательных башен. Связи «Драгун» или удачно данная взятка координатору зоны дадут уверенность, что персонаж или подразделение окажутся в поле внимания

кого-либо в определённый день. Затем всё зависит от персонажа или подразделения и проявленной выдержки.

ТЕЦУХАРСКИЙ ИСПЫТАТЕЛЬНЫЙ ПОЛИГОН

Тецухарский испытательный полигон зарезервирован для «Драгун» и приглашённых ими гостей. Внесение в список гостей требует некоторой платы; подразделение или персонаж должны как-нибудь произвести благосклонное впечатление на «Драгун» до получения такой привилегии.

Персонажи могут произвести впечатление на «Драгун» двумя способами. Они могут принести им пользу, непосредственную или косвенную. Прямая польза может быть получена только через контакт с «Драгунами». Косвенная польза получается во время состояния войны – например, нужно оказаться на нужной планете в нужное время, чтобы спасти подразделение «Драгун» от засады. Второй метод произведения впечатления на «Драгун» – это совершение чего-то такого, что заслужило бы их внимание в битве, а известие об этом достигло бы Аутрича и произвело впечатление на высшие командные эшелоны «Драгун». Гейм-мастер и судьи должны помнить это, когда персонаж или подразделение получает пользу от «Драгун», независимо от того, через контакт или нет, чтобы персонаж или подразделение эффективно тратило любую пользу, которую они могут заработать. «Драгуны» имеют право приглашать на испытательный полигон подразделения, которые сначала докажут, что они могут стоять на своих ногах.

БОЕВЫЕ БРОНЕКОСТЮМЫ НАЁМНИКОВ

К настоящему времени, известны только три наёмных подразделения, которые применяют войска, оснащённые бронекастюмами, причём в более-мнее значимом количестве: «Волчи Драгуны», «Гончие Келла» и «Легион Смертоносного Грэя». В большинстве случаев эти подразделения используют бронекастюмы, подобно обычному бронекастюму Внутренней Сферы (с.66-69, **BTC:RoW** и с.98, **MWC**). «Гончие Келла» обычно используют команды из 4-х бронепехотинцев, хотя они и экспериментируют с клановским стилем образования Точки из 5-и солдат. В любом случае соответствующие бронекастюмы «Гончих Келла» подобны обычной модели Внутренней Сферы.

Клановское происхождение «Драгун» дало им хорошие поставки клановских бронекастюмов, также как и рождённых в Кланах Элементалов, чтобы носить их. Если в сценарии особо не указывается, соответствующие бронекастюмы подразделений «Драгун» подобны обычным клановским моделям, развёрнутых в Точки по 5 солдат.

«Легион Смертоносного Грэя» использует бронекастюмы дольше, чем любое другое наёмное подразделение Внутренней Сферы (за исключением «Драгун»). Их собственные техники исследовали основные разработки, приобретённые в Федеративном Содружестве, и разработали две модели бронекастюмов, которые подходили бы к их потребностям.

Обычный бронекастюм «Легиона Смертоносного Грэя» недавно приобрёл противопехотное оружие на левой руке, чтобы ближе соответствовать огневой мощи клановских бронекастюмов. Этот костюм в играх **BattleTech** функционирует идентично обычному бронекастюму Внутренней Сферы, а носящие их действуют командами по 4 бойца. В игре **MechWarrior** этот костюм оснащён дополнительным вторичным оружием, которое добавляет стоимость вторичного оружия к стоимости брони.

Второй тип бронекастюма «Легиона Смертоносного Грэя», лёгкий разведывательный бронекастюм, отличается от обычной брони Внутренней Сферы и подробно описываются на с.134.



ЛЁГКИЙ РАЗВЕДЫВАТЕЛЬНЫЙ БРОНЕКОСТЮМ «ЛЕГИОНА СМЕРТОНОСНОГО ГРЭЯ»

Переработанный «разведывательный костюм» «Легиона» освободился от половины защиты и анти-Мех оружия обычного бронекостюма в обмен на повышение мобильности и сложный сенсорный комплекс.

«Легион» организует свои войска бронепехоты в отделения из 4-х человек и взводы по 3 отделения.

Правила игры BattleTech

Подразделения, оснащённые разведывательными бронекостюмами «Легиона Смертоносного Грэя», могут прыгать на расстояние до 4 МР. Каждый лёгкий разведывательный бронекостюм имеет значение брони 4 пункта, плюс 1 дополнительный пункт, который представляет бойца внутри.

Подразделения, оснащённые разведывательными бронекостюмами, не несут анти-Мех оружие, и вооружены подобно обычной пехоте. Поэтому они атакуют так же, как и небронированные пехотные подразделения, совершающие одиночную атаку с одиночным повреждением, значение которого основано на вооружении подразделения и количестве имеющихся солдат. Разведывательные бронепехотные подразделения могут нести любое обычное оружие пехоты. Подразделения также оснащены длиннодиапазонным устройством связи и сенсорным набором, которые функционируют подобно активному зонду «Гончая».

Значения брони (для тренированных сражаться против Мехов)*

Винтовка/Огнемёт	63
Пулемёт	65
Лазер/РБД	74

* Для полного объяснения этого значения брони см. с.99, **MaximumTech**.

Правила игры MechWarrior

ТехУровень:	3
Доступность:	D
Легальность:	C
Стоимость:	275,000 С-банкнот
Энергия:	1/2
Баллистика:	1/2
Схватка:	3/4
Охват:	Полный
Количество наносимого повреждения:	50
Движение:	Полное, с прыжком
Физическое:	+0
Атлетическое	+1
BLD:	+1

В отличие от большинства типов бронекостюмов, лёгкий разведывательный бронекостюм «Легиона Смертоносного Грэя» не имеет встроенного оружия. Вместо этого у него есть две полностью функционирующие пятипалые кисти. Поэтому персонаж, носящий такой костюм, может использовать любое оружие, которое не может использовать персонаж без бронекостюма. При совершении атаки таким оружием используйте соответствующий Навык (Стрелковое Оружие, Оружие Поддержки, Ножи и т.д.), а не Стрельбу/Бронекостюм.

Сенсорный комплекс в лёгком разведывательном бронекостюме функционирует подобно комбинированному портативному радарному датчику и портативному тепловому датчику (см. с.104-105, **MWC**).

СОЗДАНИЕ НАЁМНОГО ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ

Следующая система позволяет игроку или группе игроков быстро создать наёмное подразделение. Система позволяет игрокам определить все компоненты подразделения, включая Мехи, второстепенные воздушные и наземные части, технический и вспомогательный персонал и любые специальные навыки, обладаемые их пилотами.

Эта система генерации подразделения предназначена имитировать процесс "органического" создания наёмного подразделения, изображённого в многочисленных романах **BattleTech** и первоисточниках. Не начиная с большой суммы денег, а просто приобретая различные компоненты подразделения, один основывающий игрок-персонаж осуществляет выбор, предлагая новую наёмную группу и убеждая других участников присоединиться к нему и служить в качестве его подчинённых командиров. Биография командира – его военная служба, друзья и семья – определяет, кого он привлекает. Аналогично, основывающие участники распространяют известие о новом подразделении и приводят свои собственные прежние подчинённые подразделения, друзей и членов семьи. Затем эти основывающие участники начинают вербовку – нанимая со стороны солдат, чтобы поддержать численность группы и собрать подразделение, которое они хотят. Затем командиры подразделения приобретают то оборудование, в котором всё ещё нуждаются (обычно рекруты имеют свои собственные Мехи, транспортные средства и аэрокосмические истребители), приобретают DropShip'ы и/или JumpShip'ы для подразделения и нанимают вспомогательный персонал.

Дополнительно к имитированию создания органического подразделения, описанного в произведениях **BattleTech**, эта система также позволяет игрокам создать подразделения, которые лучше отражают биография и способности их персонажей.

Для руководящих принципов управления наёмным подразделением после его образования, смотри **Управление наёмным подразделением** (с.149-159).

СОЗДАНИЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ

Общая процедура создания новой команды наёмников описана ниже. Система предназначена для игр **BattleTech** и **MWII**. Тем не менее, **MW II** должны быть использованы только в ролевых кампаниях с участием гейм-мастера.

Игроки должны изучить всю систему для того, чтобы усвоить основную идею того, как она работает, ещё до её использования, а гейм-мастер должен менять любые правила, чтобы создать честные и правдоподобные кампании для своих игровых групп.

ПРОЦЕДУРА

- Этап 1: Создание лидера
- Этап 2: Набор основателей подразделения
- Этап 3: Начало вербовки и боевой опыт
- Этап 4: Приобретение снаряжения
- Этап 5: Покупка DropShip'ов/JumpShip'ов
- Этап 6: Составление платёжной ведомости, затрат на техническое обслуживание и другие нужды
- Этап 7: Название наёмного подразделения и установление начального капитала

На **Этапе 1** игрок, управляющий командиром подразделения, определяет биографию персонажа, которая, в свою очередь, влияет на способность персонажа собрать участников, основывающих подразделение.

На **Этапе 2** командир собирает подразделение основывающих участников. Этот этап предоставляет первую возможность для других игроков-персонажей присоединиться к группе. Командир может также создать *специальных рекрутов* или назначить специальный статус рекрутов участникам подразделения. Специальные рекруты могут, в свою очередь, завербовать новых участников. Это предоставляет вторую возможность для других игроков-персонажей присоединиться к новому подразделению.

На **Этапе 3** командир подразделения и его персонал организуют подразделение. Командир и специальные рекруты подразделения также проводят найм, заполняя вакансии. Игроки в это время могут обеспечить подразделение опытом миссий, которые предоставляют шанс повысить рейтинг качества их войск и расширить список личного состава подразделения. Этот этап предоставляет две большие возможности для игроков-персонажей для присоединения к команде, если они ещё не сделали этого.

На **Этапе 4** игроки определяют общий уровень технологии подразделения. Подразделение может приобрести дополнительное оборудование, а машины могут быть модернизированы. Игроки-персонажи подразделения приобретают транспортные фонды на **Этапе 5** и вспомогательный персонал на **Этапе 6**. Наконец, **Этап 7** завершает процесс создания подразделения путём присваивания подразделению имени и установления начальных фондов.

Игроки-персонажи подразделения приобретают транспортные фонды на **Этапе 5** и вспомогательный персонал на **Этапе 6**. Наконец, **Этап 7** завершает процесс создания подразделения путём присваивания подразделению имени и установления начальных фондов.

БЛАНК ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ

Чтобы предоставлять краткое описание персонала, имущества и истории наёмного подразделения или любого из батальонов, полков или других компонентов подразделения, на Аутриче используется стандартная форма 3068 (упрощённая).

Пустой бланк этой формы приведён в конце этой книги. Игроки могут использовать его как рабочий лист, чтобы следить за персоналом подразделения, имуществом и историей при создании наёмного подразделения, и в качестве удобной ссылки во время игры.

РАЗРЕШЕНИЕ КОНФЛИКТОВ

Когда группа игроков собирается вместе, чтобы сформировать единое наёмное подразделение, часто возникают споры по поводу таких вопросов, как кто будет командовать или порядок вербовки. Игроки могут решать такие конфликты с помощью имитации сражения один на один, используя карту и процедуру быстрого создания подразделения, описанной начиная со с.120 раздела **Правила**.

УРОВНИ BATTLETECH

В различные моменты процесса создания подразделения будет необходимо отличать различия между уровнями **BattleTech** и технологии, связанной с ними.

Все правила **BattleTech** подразделяются на Уровень 1, Уровень 2 или Уровень 3.

Правила **BattleTech** Уровня 1 представляет основной уровень игры, описываемой в **BattleTech, Fourth Edition**, и использует технологию, доступную в 3025 году, включая все Мехи и оружие, описанные в **Technical Readout 3025**. Считается, что БэтлМехи, традиционные транспортные средства и аэрокосмические истребители используют технологию Уровня 1, если они оснащаются только тем оружием и другим оборудованием, которые указаны в **BattleTech, Fourth Edition**. Обычно машины, описанные в **Technical Readout 3025** и **Technical Readout 3026**, имеют оборудование только Уровня 1 и, следовательно, могут быть использованы независимо от доступной технологии.

Таблица справа суммирует оборудование Уровня 1. Для обеспечения технологической базы транспортные средства с грузовым пространством могут быть отнесены к Уровню 1.

Правила **BattleTech** Уровня 2 представляет правила, используемые в большинстве турнирах по **BattleTech** и соревнованиях уровня **MechForce**. Уровень 2 **BattleTech** определяется по правилам, содержащимся в **BTC: RoW**, которые включают в себя все правила Уровня 1 и технологии, доступные в 3059 году, – Мехи, транспортные средства, оборудование и другие технологии, описанные в **Technical Readout 3026, 3050, 3055, и 3058**.

Игры **BattleTech** Уровня 3 могут включать любое из дополнительных правил представленных в различных продуктах **BattleTech**, а также в ежеквартальном журнале **MechForce**. Эти правила всегда особо выделены, как Уровень 3. Игроки могут использовать правила Уровня 3, как они считают нужным. Обычно правила Уровня 3 не используются в играх турниров.

ШАГ 1: СОЗДАНИЕ ЛИДЕРА

Обычно создание наёмного подразделения начинается со стремления одного персонажа, который должен убедить других присоединиться к своей новой команде. Для того, чтобы сделать так, потенциальный лидер должен "заманить" рекрутов в предлагаемую команду, убедить их, что он или она - компетентный командир, что присоединение к подразделению будет им полезно и прибыльно, или найти причину, по которой его подразделение вдохновило бы желаемую кандидатуру сражаться в данном подразделении. Основным критерием получения новых рекрутов служат биографии командира и других важных офицеров подразделения.

ОБОРУДОВАНИЕ УРОВНЯ 1

AC2/AC5/AC10/AC20
Armor (стандартная)
Cockpit (стандартный)
Engine (стандартный)
Flamer, Flamer (транспортное средство)
Gyro (стандартный)
Hatchet
Heat Sink (стандартный)
Internal Structure (стандартная)
Jump Jet (стандартный)
Large Laser, Medium Laser, Small Laser
LRM 5, LRM 10, LRM 15, LRM 20
Machine Gun
PPC
SRM 2, SRM 4, SRM 6

Имейте в виду, что командовать подразделением может только один персонаж. Даже если наёмное подразделение создают сразу несколько игроков, они должны выбрать одного командующего офицера. Если необходимо, игроки могут сражаться за эту должность в имитирующей битве. Как только будет определён лидер, игрок, управляющий лидерским персонажем, должен далее работать над остальной частью этого шага в одиночку. Другие игроки возвращаются в этот процесс на **Шаге 2: Набор основателей подразделения**.

БИОГРАФИЧЕСКИЕ ДАННЫЕ КОМАНДИРА

Сначала игрок, управляющий командующим офицером, определяет биографические данные персонажа, выбирая желаемую подготовку и службу из таблицы «Подготовка и служба». Этот выбор определяет возраст персонажа и Навыки Пилотирования/Стрельба, а также его эффективность при вербовке новых членов наёмного подразделения. Если персонаж уже имеет биографические данные, выберите опции, которые наиболее точно отражают эти данные.

Подготовка

Персонаж может выбрать 1, 2 или 3 типа подготовки. Каждый тип может быть выбран только один раз. Воин должен выбрать по меньшей мере один, а может выбрать три, при условии, что один из них будет **Семейной подготовкой**. **Пропуск Академии** означает краткий срок обучения в государственной академии и не позволяет получить любую дополнительную подготовку, за исключением **Частной Академии** или **Семейной подготовки**. Выбор **Государственной Академии** требует как минимум 6 лет службы в армии Дома. Чтобы выбрать **Государственный Университет**, персонаж должен прежде окончить академию и отслужить минимум один срок военной службы.

Игроки в **MWII**, которые приобрели при генерации персонажа Академический или Университетский наборы, должны выбрать соответственно **Государственную** или **Частную Академию** и **Университет**.

ТАБЛИЦА “ПОДГОТОВКА И СЛУЖБА”

Подготовка	Модификатор возраста	Значение Пилотирования /Стрельбы	Модификаторы членства	Влияние
Семейная подготовка	+2 года	7/6	+3 Семья	+0
Пропуск Академии	+2 года	6/5	-1 Семья/+1 Друзья/ -1 Подразделение	-1
Частная Академия	+3 года	6/5	+1 Друзья/ -1 Подразделение	+0
Государственная Академия	+4 года	6/5	+1 Друзья	+1
Государственный Университет	+2 года	5/4	-1 Семья/+1 Друзья/ -1 Подразделение	
Военная служба	Модификатор возраста	Модификаторы Пилотирования /Стрельбы	Модификаторы членства	Влияние
Один срок	+6 лет	-0/-0	-1 Семья/+1 Друзья/ +4 Подразделение	+1
Два срока	+8 лет	-1/-1	-1 Семья/+1 Друзья/ +3 Подразделение	+2
Три срока	+10 лет	-2/-2	-2 Семья/+2 Друзья/ +2 Подразделение	+3
Четыре срока	+12 лет	-3/-3	-3 Семья/+2 Друзья/ +2 Полнаязлепление	+4

Военная служба

Игрок может выбрать только один срок военной службы, указывающей на службу в регулярной армии Дома, установленном наёмном подразделении или и в том, и в другом. Выпускники Государственной Академии и Университета должны прослужить, по меньшей мере, один срок службы в регулярной армии Дома. В противном случае военная/наёмная служба не требуется.

Игроки в **MWII** должны выбрать срок службы, который ближе всего соответствует значениям Навыков Пилотирование и Стрельба их персонажей в **MWII**.

Модификатор возраста

Начальная подготовка на МехВоина начинается с 16 лет. Игроки в **MWII** могут сделать Бросок Избежания для Интеллекта, чтобы уменьшить этот возраст. Успех снижает начальный возраст до 15 лет. Критический успех – результат 12 на любых двух кубиках – снижает начальный возраст до 14 лет. Игроки в **BattleTech** могут бросить 2D6, чтобы уменьшить начальный возраст своих персонажей. При результате 8-10 начальный возраст уменьшается до 15 лет; при результате 11 или больше начальный возраст уменьшается до 14 лет. Добавьте модификатор возраста для каждой выбранной опции подготовки и службы к начальному возрасту, чтобы определить возраст персонажа в начале игры (или в начале **Шага 3: Начало вербовки и боевой опыт**, если используется этот шаг).

Пилотирование/Стрельба

Навыки Пилотирование/Стрельба определяют целевые числа для игроков **BattleTech**. Эти оценки также полезны при определении качества завербованных войск. При использовании правил **MWII** для создания персонажа проигнорируйте целевые числа Пилотирование/Стрельба и модификаторы, приведённые в таблице «Подготовка и служба».

Модификаторы членства

Для того чтобы определять модификаторы членства персонажа, объедините все значения модификаторов членства для каждой опции подготовки и службы, выбранных контролирующим игроком. Модификаторы членства используются при определении участников-основателей наёмного подразделения на **Шаге 2**.

Влияние

Влияние персонажа отражает престиж персонажа, сеть военных контактов и общую убедительность. Оно используется при процессе создания подразделения для таких целей, как найм участников специальных команд и поиск DropShip'ов и JumpShip'ов. Для того, чтобы определить Влияние персонажа, добавьте значение Влияния, указанное для каждой опции подготовки и службы, выбранных для персонажа.

Рейтинг качества

Для того чтобы определить опыт персонажа, обратитесь к таблице «Эквивалентность рейтинга качества». Для персонажей **BattleTech** используйте рейтинг качества, соответствующий итоговым значениям Навыков Пилотирование/Стрельба персонажа. Для персонажей **MWII** объедините целевые числа Навыков Пилотирования/Стрельбы персонажа (а не рейтинги Навыков) и проверьте итог в таблице.

Гейм-мастера **BattleTech** могут также позволить игрокам создать специальных персонажей, определив рейтинг качества персонажа, а затем, используя таблицу, установить соответствующее комбинированные целевые числа Пилотирования/Стрельбы. Игрок может затем распределить эти числа между Пилотированием и Стрельбой так, как пожелает.

ТАБЛИЦА “ЭКВИВАЛЕНТНОСТЬ РЕЙТИНГА КАЧЕСТВА”

Рейтинг качества	Рейтинг Навыков Пилотирование/Стрельба	Целевые числа комбинированных Пилотирования и Стрельбы
Новички	6/5	10 или выше
Регуляры	5/4	9
Ветераны	4/3	7
Элита	3/2	5 или ниже

ОСОБЫЕ ПРЕИМУЩЕСТВА

При использовании правил **MWII** или правил улучшенных способностей **BattleTech** Уровня 3 (с.46, **MaximumTech**) игроки могут наделить своих командующих персонажей (или любых других персонажей) специальными преимуществами, которые дают им на поле боя уникальные способности.

Даже если игроки не используют в своих играх правила улучшенных способностей, игрок всё же может приобрести способности для своего персонажа, но исключительно в целях создания подразделения. В таких случаях каждый персонаж получает 3 пункта, чтобы приобрести преимущества; управляющие игроки могут получить дополнительный расход пунктов, поднимая оценку Навыков Стрельбы или Пилотирования своих персонажей. За каждый пункт, на который был увеличен один из этих Навыков, персонаж получает 1 дополнительный пункт преимущества, который нужно потратить. Стоимость каждого преимущества указана в таблице «Модификаторы преимущества», с. 138.

После определения специальных преимуществ персонажа, проконсультируйтесь с таблицей «Модификаторы преимущества», чтобы определить модификаторы, которые соответствуют каждому преимуществу, обладаемому персонажем. Примените соответствующие модификаторы к модификатору членства и влиянию персонажа. При определении модификаторов специального преимущества для многочисленных преимуществ отрицательные модификаторы являются совокупными, а положительные модификаторы – нет. Вместо этого выберите единственный самый высокий положительный модификатор из каждого столбца. Например, персонаж, обладающий Метким Стрелком и 6-м Чувством должен получить модификатор преимущества +3 за свой модификатор членства Семьи.

Если есть желание, командующий персонаж может скрывать своё специальное преимущество от других персонажей. В этом случае командир не получает положительные модификаторы, предусмотренные преимуществом, но все отрицательные модификаторы всё же применяются. Например, персонаж командира решил скрывать своё 6-е Чувство от своих потенциальных рекрутов. Следовательно, он получает модификатор Друзей -1, но не получает модификатора Семьи +3 или модификатора Подразделения +2.

Клановское происхождение

Это специальное преимущество относится к клановским персонажам, которые перешли на сторону Внутренней Сферы. Если персонаж МехВоин, персонаж начинает игру с клановским Мехом 2-го эшелона. Уменьшите наполовину все возрастные модификаторы из таблицы «Подготовка и служба»; вдобавок клановские персонажи могут выбрать в качестве своей начальной подготовки только **Пропуск Академии** или **Государственную Академию**. Примените все соответствующие модификаторы участников из таблицы «Модификаторы преимущества». Персонаж с клановским происхождением также получает модификатор –1 к своему Броску инициативу при встрече с противником из Кланов.

Если персонаж **MWII**, контролируемый игроком, во время создания персонажа выбирает любое клановскую принадлежность или набор, преимущество клановского происхождения применяется к нему автоматически,

ШАГ 2: НАБОР ОСНОВАТЕЛЕЙ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ

Ядро любого наёмного подразделения состоит из членов семьи командующего персонажа или друзей командира, которые стали ими во время его подготовки, предшествующей военной службы или раннего детства. К тому же потенциальные командиры, которые к настоящему времени служат в воинских подразделениях, могут также привлечь участников тех подразделений к переходу и присоединению к своему новому наёмному подразделению. Фактически, большинству новых наёмных подразделений нужна именно такая поддержка, если они хотят прославить себя и оставаться жизнеспособными боевыми силами.

Следующие правила позволяют сгенерировать этих основывающих участников и включить персонажей-игроков в группу. Сначала, командир вербует участников, используя таблицу «Число основателей подразделения». Затем командир создаёт специальных рекрутов подразделения. Затем специальные рекруты могут завербовать новых участников. Наконец, **Определение сил** охватывает правила для определения способностей

и
специальность
ей новых
рекрутов без
подготовител
ьных и
послужных
записей.

ВЕРБОВКА ОСНОВАТЕЛЕЙ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ

Сделайте три броска 1D6, по одному для каждой категории модификаторов членства по таблице «Число основателей подразделения». Каждый результат броска определяет количество воинов, которых персонаж командира вербует из своей семьи, друзей и прежнего подразделения.

Примените к результатам все соответствующие модификаторы из **Шага 1**. Если модифицированный результат ниже, чем 1, персонаж не получает рекрутов в этой категории.

Игровое назначение #1

Если новое наёмное подразделение помогают сформировать дополнительные игроки, они могут присоединиться к нему сейчас или ожидать последующих игровых назначений. Если они присоединяются сейчас, они должны определить свою связь с командиром подразделения – через семейные узы, дружбу или совместную службу в прежнем боевом подразделении – и разработать эту связь в истории подразделения. Эти персонажи вычитаются из соответствующих командиру категорий членства. Дополнительные рекруты сверх этого числа персонажей, управляемых непосредственно игроками, становятся первыми неигровыми персонажами (НИП) подразделения.

ТАБЛИЦА “ЧИСЛО ОСНОВАТЕЛЕЙ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ”

Модифицированный результат броска	Семья	Друзья	Подразделение
0 или ниже	0	0	0
1	0	1	1
2	0	1	2
3	1	2	3
4	1	2	3
5	2	3	3
6	2	3	7
7	3	4	7
8	3	4	7
9	3	5	11
10	4	5	11
11	4	6	23
12 или выше	4	8	35

ТАБЛИЦА “МОДИФИКАТОРЫ ПРЕИМУЩЕСТВА”

Преимущества	Цена	Источник	Модификаторы членства			Влияние
			Семья	Друзья	Подразделение	
Меткий Стрелок	1	MT	+1	+2	+2	-
Клановское Происхождение**	0	-	-2	-2	-4	-2
Чувство Боя	2	MWC	-	-	+1	-
Лимит*	1-3	MT/MWII	-	-	+X	-
EI-нейроимплантат	1	MWC	-	-2	+1	-
Владение Землёй	1	MWII	+1	-	-	+1
Ас Маневрирования	1	MT	+1	-	+1	-
Репутация	1	MWC	+1	+2	+2	+1
6-е Чувство	2	MT/MWII	+3	-1	+2	-
Тактический Гений	1	MT	-	-	+1	-
Титул: Барон	3	MWII	+3	+2	+2	+2
Титул: Баронет/наследник Барона	2	MWII	+2	+2	+1	+1
Титул: Рыцарь/наследник Баронета	1	MWII	+1	+1	+1	+1
Упрямство/Сопrotивляемость Боли	2	MWII/MT	-	+1	+2	-
Обширные Связи*	1-3	MWC	+1	+1	+X-1	+X-1

MWII: MechWarrior, Second Edition

MWC: MechWarrior Companion

MT: Maximum Tech

* Величина "X" указывает количество пунктов потраченных на преимущество.

** Применяется, если персонаж имеет клановское происхождение как часть своей истории

СПЕЦИАЛЬНЫЕ РЕКРУТЫ

Специальные рекруты – это члены нового подразделения, которые могут помочь командиру в найме дополнительных членов или самостоятельно вербовать новых членов. Вдобавок специальные рекруты могут обладать специальными преимуществами, как описано в **Шаге 1**. Обычно специальные рекруты – это другие игроки-персонажи подразделения, но в качестве специального рекрута также могут служить и НИПы.

За каждого специального рекрута, добавленного к подразделению, персонаж командира должен потратить 1 пункт Влияния. Специальный рекрут со специальными преимуществами стоит 2 пункта Влияния. Рейтинг Влияния командира определяет, сколько пунктов Влияния он может потратить на этом шаге.

Сгенерируйте биографию подготовки и службы для всех специальных рекрутов, используя систему генерации **Биографических данных командира**, описанной в **Шаге 1**. Если персонал уже имеет биографию, просто выберите опции, которые ближе всего отражают её.

Персонаж-командир должен потратить необходимые пункты Влияния для всех персонажей специальных рекрутов, управляемых игроками, прежде чем они могут создать специальных рекрутов-НИПов. Как только командир потратит все свои пункты Влияния, персонажи больше не смогут получить подготовительные и послужные записи или специальные преимущества.

Специальные рекруты не ограничены рейтингом качества ниже их командира, это очень полезное исключение из последних правил, которое делает вербовку более трудной. При создании подготовительных и послужных записей для своих персонажей, управляющие игроки должны записывать все модификаторы по правилам **Шага 1**. Определите и запишите рейтинг Влияния персонажей, добавляя все соответствующие модификаторы Влияния.

Специальные рекруты, которые обладают специальными преимуществами и находятся на командных должностях (заместитель, командир батальона и так далее), совершают бросок по таблице «Число основателей подразделения» (с.138), чтобы определить, сколько дополнительных рекрутов каждый персонаж приведёт в подразделение. Для всех других специальных рекрутов уменьшите наполовину модифицированный результат броска прежде, чем определите количество новых участников, которых завербовали персонажи.

Если командир не имеет достаточное количество пунктов Влияния, чтобы заплатить за всех специальных рекрутов игроков-персонажей, он может потратить свой последний оставшийся пункт Влияния, чтобы позволить всем оставшимся персонажам присоединиться к подразделению. Однако игроки-персонажи, приобретённые таким способом, не могут записывать какие-либо модификаторы и не могут нанимать дополнительных рекрутов.

Персонажи MechWarrior'a

Все игроки-персонажи **MWII** автоматически считаются специальными рекрутами и могут получить преимущества по обычным правилам **MWII**.

Игровое назначение #2

После того, как все специальные рекруты сделали бросок по таблице «Число основателей подразделения», дополнительные игроки снова имеют возможность присоединиться к наёмному подразделению – на этот раз как специальные рекруты членов семьи, друзей или участников бывших подразделений. Эти игроки и все дополнительные рекруты не получают подготовительные и послужные записи. Вместо этого их способности определяются в соответствии с таблицей «Идентификация» (с.140).



ОПРЕДЕЛЕНИЕ СИЛ

Чтобы сгенерировать рейтинги качества и оборудования для всех рекрутов без подготовительных и послужных записей, используйте таблицу «Идентификация». Персонаж-командир делает бросок кубиков для каждого такого персонажа, который он завербовал лично, а каждый специальный рекрут игрок-персонаж делает бросок за новые войска, которые завербовал он. Для удобства определения и организации организуйте этих рекрутов в группы по 4 воина. "Лишние" рекруты организуются в единственную группу из 1-3 солдат, а копьё или взвод заполняется на следующем шаге.

Управляющий игрок для каждой группы из 4-х воинов делает 3 броска 1D6 для каждой группы. Первый бросок определяет тип нанятого подразделения. *Тот же* означает, что войска являются тем типом воинов, что и персонаж, делающий бросок – МехВоин, бронепехотинец, аэрокосмический пилот и так далее. *Дополнительный* означает, что специальность копья дополняет специализацию броска игрока. Например, командир бронетанковой части, который выбросил результат 2 или 3, вербует взвод пехоты. МехВоин, который выбросил результат 2 или 3, вербует аэрокосмическое подразделение из 4-х человек. При *Отдалённом* результате специальность нового подразделения может иметь более отдалённое отношение к специальности персонажа управляющего игрока. Например, аэрокосмический пилот, который получает *Отдалённый* результат броска, должен выбирать между бронетанковым или пехотным взводами.

Второй бросок определяет рейтинг качества завербованного подразделения. Командир-ветеран может добавить 1 к своему результату броска, а командир-элита может добавить 2. Однако рейтинг качества завербованного подразделения не может превышать качество специального персонажа, который вербовал его. Если результат броска указывает на более высокий рейтинг качества, завербованное подразделение получает тот же рейтинг качества, что и у вербовщика. После того, как произошло определение рейтинга качества завербованного подразделения, обратитесь к таблице «Эквивалентность рейтинга качества» (с.137), чтобы определить Навыки Пилотирование и Стрельба этих подразделений.

Третий бросок определяет весовой класс или тип пехоты завербованного копья/взвода (для аэрокосмических истребителей считайте результат «Штурмовой» как «Тяжёлый»). После того, как определили тип завербованного взвода пехоты, обратитесь к страницам 66-69 и 75-77 **БТС: RoW** и случайным образом определите оборудование взвода с помощью гейм-мастера или судьи.

Взводы прыжковой пехоты состоят из 3-х отделений, а не 4-х, так что если в таблице указана прыжковая пехота, переместите одного солдата из этой группы в другую группу, где имеется меньше чем 4 солдата, или сделайте отдельный бросок для отдельного отделения.

ТАБЛИЦА “ИДЕНТИФИКАЦИЯ”

Бросок класс/	Тип	Рейтинг	Весовой
	воина	качества	Пехота
1	Отдалённый	Новичок	Лёгкий/Пешая
2	Дополнительный	Новичок	Лёгкий/Пешая
3	Дополнительный	Регуляр	Средний/Моторизированная
4	Тот же	Регуляр	Средний/Прыжковая
5	Тот же	Регуляр	Тяжёлый/Анти-Мех*
6	Тот же	Ветеран	Штурмовой/Бронированная
7	—	Ветеран	—
8	—	Элита	—

*Нужно бросить снова, чтобы определить специфический тип пехоты.

ШАГ 3: НАЧАЛО ВЕРБОВКИ И БОЕВОЙ ОПЫТ

В этот момент наёмное подразделение, вероятнее всего, состоит из разрозненных сил, и оно настолько крупное, как того захотел командир. Кроме того, некоторые игроки-персонажи могут всё ещё ожидать присоединения к подразделению. Командир может расширить размер своего подразделения и нанять остальных игроков посредством начала вербовки. После начала вербовки подразделение может входить в регулярную игру. Или же командир может решить обеспечить подразделение опытом миссий, сделав бросок по таблице «Опыт миссий» (с.142). Этот второй шаг предоставляет возможность увеличить личный состав подразделения и повысить рейтинг качества его членов. Если есть желание, командир может продолжить формировать подразделение, повторяя шаг **Начало вербовки и боевой опыт**.

ОРГАНИЗАЦИЯ

До начала вербовки командир и его персонал должны организовать завербованные войска в подразделения. Обычно это означает объединение копий и взводов из **Шага 2** в роты и, возможно, батальоны. Назначьте игрока-персонажа или специальных подчинённых НИПов на командные должности (командирами копий или рот), как желаете. В этот момент не беспокойтесь, если роты или копы будут недоукомплектованы – вакантные места могут быть заполнены позднее, в процессе создания подразделения. Используйте копии бланка SF 3068 (Упрощённые), чтобы записывать состав каждого батальона или роты. Затем приступайте к **Началу вербовки**, как описано ниже.

Если персонаж командира чувствует, что его группа готова к дальнейшим действиям, игроки могут пропустить начало вербовки/опыт миссий и приступить к **Шагу 4**.

НАЧАЛО ВЕРБОВКИ

На Аутриче всегда есть воины, которые ищут работу, так что найм солдат является простой

работой по выбору претендентов, чтобы обнаружить те возможности, которые необходимы. Большинство новых подразделений вывешивают на экранах в Зале Найма объявления с пометкой «ТРЕБУЮТСЯ ВОИНЫ», а затем работают над разбором заявок и дюжины боевых записей. После выбора возможных 10 воинов для тестов на имитаторах и/или местных испытательных полигонах вербовщики обычно нанимают максимум 3-х или 4-х. Меньше проницательные командиры могли бы, в принципе, нанять и больше, но делая так, можно ослабить связи внутри подразделения и серьёзно уменьшить общий опыт подразделения, поскольку большинство воинов, ищущих работу, – или имеют проблемы с дисциплиной, или лишённые собственности МехВоины, отчаянно стремящиеся переломить ситуацию.

Во время открытой вербовки любой персонаж на командной должности подразделения может завербовать новых участников для его подразделения. Командующий офицер группы, может завербовать участников для любого подразделения в пределах команды. Командир может также наложить вето на найм любой личности, завербованной одним из его подчинённых командиров.

Чтобы завербовать нового участника, нанимающий персонаж должен истратить 1 пункт Влияния и сделать Бросок Вербовки. Пункт Влияния, истраченный с этой целью, пополняется в начале каждого периода вербовки. Ротные и батальонные (или эскадрильи/крыла) командиры без пунктов Влияния могут сделать единственную попытку вербовки. Любой специальный рекрут может «ссудить» пункты Влияния своему непосредственному командиру или любому участнику подразделения, находящегося ниже него в командной цепи с целью выполнения Броска Вербовки. Однако «ссуженные» пункты имеют смысл только в половину их значения; поэтому для одного Броска Вербовки необходимы 2 «ссуженных» пункта.

Перед созданием новых подразделений в пределах команды все вакансии в подразделениях должны быть заполнены. Как только это будет выполнено, командир или подчинённые командиры могут организовать новые копы или роты, переназначая воинов или копы воинов, чтобы сформировать стержень нового подразделения (замены для этого переназначенного персонала должны быть наняты прежде, чем они примут свои новые должности).

Бросок вербовки

Для вербовки нового участника нанимающий персонаж делает бросок 2D6 против целевого числа 8 (игроки в **MWII** делают Бросок Избежания для Социального положения).

До совершения броска нанимающий игрок должен определить характеристики искомого воина. Эти характеристики определяют целевые модификаторы для броска, как показано в таблице «Модификаторы рекрутирования», с.141. Также нанимающий персонал может потратить пункты Влияния, чтобы уменьшить целевое число. Для каждого потраченного пункта Влияния уменьшите целевое число на 1. С этой целью любой специальный рекрут может «ссудить» пункты Влияния своему непосредственному командиру или любому участнику подразделения, находящегося ниже него в командной цепи. Однако, чтобы уменьшить целевое число на 1, требуется 2 «ссуженных» пункта Влияния.

ТАБЛИЦА «МОДИФИКАТОРЫ ВЕРБОВКИ»

Тип	Модификатор
Пехота	-2
Член экипажа транспорта	+0
МехВоин	+1
Пилот истребителя	+2
Весовой класс	
Без собственности	-4
Лёгкий	+0
Средний	+1
Тяжёлый	+2
Штурмовой	+3
Технологический уровень	
ВС Уровень 1	+0
ВС Уровень 2	+1
ВС Уровень 3	+2
Кланы Уровень 2	+3
Кланы Уровень 3	+4
Специфический дизайн	+1
Тип пехоты	
Пешая	+0
Моторизованная	+1
Прыжковая	+2
Бронепехота (ВС)	+4
Бронепехота (Кланы)	+6
Анти-Мех	+2
Рейтинг качества	
Ниже на три уровня	-4
Ниже на два уровня	-2
Ниже на один уровень	-1
Того же уровня	+0
Выше на один уровень	+3
Выше на два уровня	+6

Если бросок неудачный, нанимающий персонаж не находит пригодного рекрута. Все последующие Броски Вербовки, сделанные этим персонажем, должны иметь более низкие целевые числа.

Модификаторы вербовки

Модификаторы вербовки делятся на 4 категории – тип, весовой класс, тип пехоты и рейтинг качества.

Тип показывает тип рекрутов – пехота, член экипажа транспортного средства, МехВоин или пилот истребителя. Бронепехота считается пехотой.

Весовой класс обозначает весовой класс и технологический уровень Меха, истребителя или машины рекрута. Рекруты, обладающие клановскими машинами, имеют Мехи 2-го эшелона, а не ОмниМехи. Опция «Специфическая модель» обеспечивает рекрута Мехом, машиной или истребителем любой желаемой разработки в пределах выбранного весового класса и технологии.

Тип пехоты предоставляет модификаторы для пехотных рекрутов, основанные на типе подразделения пехоты, в котором рекрут будет служить. Не забывайте применять модификатор

анти-Мех подготовки, если отделение подготовлено для борьбы против Мехов (обычно так и есть).

Наконец, **рейтинг качества** отмечает качество рекрутов, оценивая их относительно оценки командира роты, в которую будет зачислен новый рекрут, независимо от того, кто фактически совершает вербовку. Например, если новый рекрут-новичок будет направлен к ветерану-командиру роты, рейтинг качества рекрута на два уровня ниже, чем уровень командира-ветерана, поэтому модификатор рейтинга качества -2. Модификатор для добавления рекрута в элитную роту будет +3, поскольку элита на один уровень выше, чем ветеран.

Для того, чтобы установить рейтинги Навыков для новых рекрутов, основанных на их рейтингах качества, проконсультируйтесь с таблицей «Эквивалентность рейтинга качества» (с.137).

Необязательное правило: Довольствуясь меньшим

Если бросок неудачный, нанимающий персонаж может "удовольствоваться меньшим". В этом случае система работает в обратном порядке – командир начинает с фактического результата Броска Вербовки, затем выбирает новый весовой класс, тип пехоты и рейтинг качества из таблицы «Модификаторы вербовки», которые в сумме приводят к появлению целевого числа, равного или меньшего, чем результат броска. Учтите, что нанимающий персонаж не может менять тип желаемого рекрута. Кроме того, нанимающий персонаж должен потратить 1 пункт Влияния. Если подразделение не имеет доступных пунктов Влияния для этого шага, тогда попытка вербовки просто терпит неудачу.

Эта система преднамеренно сильно осложняет найм опытных воинов. Когда подразделение желает быстро сформироваться, оно обычно вынуждено полагаться на войска новичков и регуляров.

Командир роты ветеранов, пытающийся завербовать ветерана-МехВоина с тяжёлым Мехом Уровня 2, разработанного во Внутренней Сфере, должен сделать успешный Бросок Вербовки против целевого числа 12, чтобы завербовать этого МехВоина:

Базовое целевое число 8

МехВоин +1

Тяжёлый Мех +2

Технология Внутренней Сферы Уровня 2 +1

Рейтинг Качества «Тот же» +0

Модифицированное целевое число 12

Если бросок приводит к результату 10, попытка вербовки терпит неудачу. Однако нанимающий игрок мог бы удовольствоваться малым, принимая рекрута с лёгким Мехом Уровня 2 Внутренней Сферы или среднюю машину Уровня 1, или МехВоина-новичка.

Игровое назначение #3

Дополнительные игроки в **BattleTech** могут придать персонаж любому воину, завербованному на этом шаге. Если командир удовлетворен боевым персоналом, который он собрал на этот раз, он может приступить к **Шагу 4**.

С другой стороны, командование подразделения может предоставить личному составу опыт миссий. Это предоставляет другую возможность для найма дополнительного боевого персонала, а также шанс улучшить рейтинг качества членов подразделения.

ОПЫТ МИССИЙ

После первоначальной вербовки наёмное подразделение принимается за работу. Большинство новых наёмных подразделений не может позволить себе тратить много времени на Аутриче, нанимая персонал и тренируя его – они нуждаются в деньгах. И это означает выполнение миссий.

Опыт миссий предоставляет возможность наёмному подразделению повысить опыт путём улучшения рейтингов качества членов подразделения и совершить некоторую вербовку на поле боя. Конечно, каждая миссия потенциально опасна, и подразделение может потерять персонал. Все эти показатели имитируются бросками кубика по таблице «Опыт миссий».

Командир подразделения бросает 2D6 для каждой миссии и обращается к таблице, чтобы определить назначение и результат. Затем командиры рот и отделений подразделения делают Бросок 2D6 на Персонал и Качество для своих составляющих подразделений (командующий всего подразделения делает эти броски за роты и отделения, ведомые НИГПами). Диапазон целевых чисел для этих бросков указаны в таблице «Опыт миссий».

Если Бросок на Персонал роты/отделения неудачный, данная составляющая подразделения теряет персонал. Уменьшите персонал роты/отделения на значение неудачного броска. Например, если разница результата броска с целевым числом составляет 4, то данная составляющая подразделения теряет 4 членов. Перебросьте любой результат, который приводит к гибели игрового персонажа **MWII**, если единственные оставшиеся персонажи в роте/эскадрилье – неигровые персонажи. В этом случае гейм-мастер решает, что произошло. Смерти игровых персонажей на этом этапе, несомненно, нежелательны, поэтому гейм-мастер может сообщить, что игровые персонажи получили ранения и должны пропустить следующую миссию подразделения, чтобы вылечиться.

Если результат Броска на Персонал выше, чем целевое число, рота/отделение увеличивает персонал. Увеличьте персонал роты/отделения на значение успешного броска. Например, если разница результата броска с целевым числом составляет 4, то данная составляющая подразделения получает 4 членов.

Считается, что БэтлМехи и другое оборудование потеряно или приобретено с каждым воином. Определите характеристики и оборудование нового персонала, используя процесс идентификации войск и таблицу «Идентификация», описываемый в **Шаге 2** (с.140).

Результаты Броска на Качество определяют, насколько рота/отделение улучшилась во время задания. Значение успешного броска определяет количество участников подразделения, получающих следующий уровень рейтинга качества (успех не оказывает эффект на элитных воинов). Неудачные Броски на Качество не оказывают никакого эффекта.

Игровые персонажи **MWII** не улучшают рейтинг качества. Вместо этого они получают 3 пункта Риска и 10 пунктов Навыка, которые могут быть использованы по желанию игрока, управляющего персонажем.

ТАБЛИЦА «ОПЫТ МИССИЙ»

Результат броска	Тип задания/ Результат	Целевое число броска на персонал	Целевое число броска на качество
2	Контракт/По умолчанию	—	—
3	Штурм/Поражение	5-10	8
4	Гарнизон/Потеря	5-11	10
5	Рейд/Поражение	6-11	9
6	Гарнизон/Нет действий	—	11
7	Гарнизон/Нет действий	—	11
8	Гарнизон/Нет действий	—	11
9	Рейд/Победа	5-9	8
10	Гарнизон/Победа	3-10	9
11	Охота за пиратами	4-9	10
12	Штурм/Победа	4-8	7

Игровое назначение #4

Вербовка на поле боя предлагает последний шанс игроку присоединиться к наёмному подразделению во время его формирования. Игроки могут принять персонажи любых рекрутов, полученных в результате успешного Броска на Персонал.

Повторение цикла

Если желаете, наёмное подразделение может вернуться на Аутрич и повторить цикл начало вербовки/опыта миссий. Каждое повторение считается новым Шагом, и рейтинги влияния всех участников подразделения пополняются. Цикл может быть повторен, пока не будет достигнута желаемая численность подразделения.

Каждый цикл требует 1 год для завершения. Следите за потраченными годами этого процесса – эта информация может быть использована, когда будут определяться история подразделения и возраст персонажей. Информация также будет использована при последующих шагах создания подразделения.

Начиная со второго "года" наёмное подразделение может искать шаттл или «прыгун» вместо начала вербовки. Смотри **Шаг 5: Покупка шаттлов/«прыгунов»** (с.144) для более подробной информации.

ШАГ 4: ПРИОБРЕТЕНИЕ СНАРЯЖЕНИЯ

Для того, чтобы ускорить и упростить процесс создания подразделения, все войска считаются полностью оснащёнными своими собственными БэтлМехами, транспортными средствами, АКИ, пехотным оружием и так далее, когда они присоединяются к наёмному подразделению. Весовые классы и технологический рейтинг всего оборудования устанавливаются во время **Шага 2** и **Шага 3**.

ТЕХНОЛОГИЧЕСКИЙ РЕЙТИНГ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ

Технологический рейтинг имеет отношение к проценту машин подразделения, оснащённых улучшенным оборудованием, как определено правилами Уровня 2 **BattleTech** (даже если игроки соглашаются использовать оборудование Уровня 3, не включайте такое оборудование в начальные силы подразделения).

Следующие правила допускают, что любое оборудование Уровня 3, если таковое имеется, приобретается после начала создания подразделения). Для того чтобы вычислить технологический рейтинг подразделения, начните с определения среднего рейтинга качества подразделения (за исключением пехоты) с помощью метода, описанного в **Рейтинге «Драгун» (Управление наёмным подразделением, с.149)**. Подразделения регулярной пехоты не требуют технологического рейтинга, а бронепехота Внутренней Сферы использует обычную боевую броню (с.69, **ВТС: RoW**), если подразделение не завербовало по правилам **Шага 3** бронепехоту, оснащённую клановской технологией. После определения среднего рейтинга качества подразделения обратитесь к таблице **«Технологический рейтинг»**, чтобы определить базовый технологический рейтинг. Затем найдите соответствующий модификатор технологии, основанный на сроке опыта миссий подразделения из **Шага 3**. Добавьте базовый технологический рейтинг и модификатор технологии, чтобы найти общий технологический рейтинг подразделения. Если командир подразделения имеет преимущество Титул или Обширные Связи, добавьте к рейтингу дополнительный +5%-ный модификатор.

ТАБЛИЦА «ТЕХНОЛОГИЧЕСКИЙ РЕЙТИНГ»

Средний рейтинг качества	Базовый технологический рейтинг
Новички	10%
Регуляры	20%
Ветераны	30%
Элита	40%
Опыт миссий	Модификатор технологий
0-2 года	+0%
3-5 года	+5%
6-10 лет	+10%
11+ лет	+20%

Необязательный метод

Если желаете, для составных частей подразделения – батальонов, аэрокосмических крыльев, рот и эскадрилий – может быть сгенерирован отдельный технологический рейтинг. Для того, чтобы сделать так, начните с определения среднего рейтинга качества составляющих подразделения (за исключением пехотных частей) с помощью метода, описанного в **Рейтинге «Драгун» (с.149)**.

Если командир составляющей подразделения имеет преимущество Титул или Обширные Связи, его подчинённые получают к своему рейтингу дополнительный +5%-ный модификатор. Подчинённые офицеры, имеющие такие же преимущества, добавляя ещё один +5%-ный модификатор для данной составляющей подразделения, находящегося непосредственно под их командой. Этот бонус суммируется, максимум до 10%. Например, аэрокосмическое крыло под командованием командира, имеющего преимущество Титул, должно получать +5%-ный модификатор. Если эскадрилья в этом крыле находится под командованием офицера, также имеющего преимущество Обширные Связи, эскадрилья получает дополнительный +5%-ный модификатор; таким образом, общий модификатор составляет +10%. Бонус эскадрильи не может превышать его, даже если она принадлежит наёмному подразделению под командованием командира, имеющего Обширные Связи.

При использовании этого метода технологический рейтинг всех вспомогательных сил *уменьшается* на 10%, чтобы отразить естественное смещение по отношению к

командному составу основных сил. Например, если командование считает свои части БэтлМехов основными силами, этот штраф получают все аэрокосмические и бронетанковые силы.

ПРИВЯЗКА МЕХОВ

Для привязки фактических Мехов, принадлежащих новому подразделению, сначала обратитесь к таблице «Рейтинг оборудования» (для привязки истребителей и транспортных средств создайте для ваших истребителей или транспортных средств свою собственную таблицу «Рейтинг оборудования», смоделировав её как представлено ниже, или используйте правила **Выбора командира**). Выберите технологический рейтинг, наиболее близко соответствующий общим технологическим рейтингам подразделения или составляющим подразделения. Запишите любые отличия между двумя цифрами – это число будет использовано при последующем процессе создания подразделения. Если общий рейтинг подразделения или составляющих подразделения попадает точно между двумя оценками, указанными в таблице «Рейтинг оборудования», командир подразделения или его составляющей может выбрать между ними. Затем найдите соответствующий рейтинг оборудования. Используя этот рейтинг оборудования, обратитесь к таблице «Случайная привязка Мехов» (**Правила, с.122**) и сделайте бросок для БэтлМехов на весовой класс.

Для МехВоинов, завербованных с улучшенной технологией или клановской модернизацией во время **Шага 3**, просто выберите из таблицы подходящую модель БэтлМеха. Если МехВоин был назначен на специфическую модель во время вербовки, просто добавьте эту машину к профилю оборудования подразделения. Обратите внимание на различные истории развёртывания Мехов в **Technical Readouts** при выборе проекта – некоторые машины просто не пригодны для среднего наёмника согласно 3059 года.

ТАБЛИЦА «РЕЙТИНГ ОБОРУДОВАНИЯ»

Технологический рейтинг	Рейтинг	Описание оборудования
80%	A	Отличная модернизация
60%	B	Хорошая модернизация
40%	C	Умеренная модернизация
20%	D	Средняя модернизация
10%	F	Плохая модернизация

Выбор командира

Если желаете, командиры могут выбрать более подходящий метод выбора военных машин подразделения. Однако этот выбор должен использоваться только вместе с необязательным методом генерации технологического рейтинга.

Разделите подразделение на те же батальоны, аэрокосмические крылья, роты и эскадрильи, использованные при генерации технологического рейтинга. Технологический рейтинг каждой составляющей подразделения указывает на процент от общего числа Мехов составляющей подразделения (не специфические машины), которые могут быть оснащены улучшенной технологией Уровня 2 (это различие не позволяет командирам определять все свои тяжёлые БэтлМехи как модернизированные модели и оставлять свои лёгкие машины как модели Уровня 1).

Расчёт тоннажа для подразделения с технологическим рейтингом в 50% должен выглядеть так:

технология Уровня 1 Внутренней Сферы	50%
технологии Уровня 2 Внутренней Сферы	50%
(итого = 100%)	

Если желаете, командир может заменить часть своих улучшенных БэтлМехов подразделения на клановские модели (однако придётся уменьшить общий процент улучшенных технологий подразделения). Чтобы сделать так, командир назначает часть технологического рейтинга как клановский. Эта часть делится на 4, а затем используется как обычно.

Если командир подразделения с технологическим рейтингом в 50% решает использовать 20 пунктов этого рейтинга на клановскую технологию, расчёт тоннажа подразделения должен выглядеть так:

технология Уровня 2 Внутренней Сферы	30%
технология Уровня 2 Кланов $20 \div 4 = 5\%$	
технология Уровня 1 Внутренней Сферы	65%
(итого = 100%)	

Если в **Шаре 3** был завербован МехВоин с улучшенной технологией, клановской или специфической моделью, считайте его БэтлМех для этой цели моделью обычной технологии.

УЛУЧШЕНИЯ И ДОРАБОТКА

Любое наёмное подразделение постепенно накапливает запас трофейного оборудования, которое персонал подразделения может использовать для модификации машин по заказу их пользователей. Обычно такие запасы создаются во время игры, но если подразделение скопило его при опыте миссий в **Шаре 3**, оно может использовать его. Базовое значение запаса – 10,000 С-банкнот, умноженное на общее число БэтлМехов и транспортных средств в подразделении, умноженное на количество лет, во время которых действовало наёмное подразделение.

Чтобы подсчитать фактическое значение суммы, умножьте базовый размер на 15%-ный модификатор плюс или минус процент, потерянный или приобретённый подразделением, округляя технологический рейтинг до ближайшего значения, указанного в таблице «Рейтинг оборудования» (с.143). Например, подразделение имеет общий технологический рейтинг 55%. Ближайший технологический рейтинг, указанный в таблице «Рейтинг оборудования» – 60% (рейтинг оборудования В). Разница между двумя технологическими рейтингами – 5%, и поэтому она вычитается из 15%-ного модификатора до конечного модификатора в 10%.

После того, как определили конечную величину запаса, подразделение может использовать эти деньги, чтобы купить любое желаемое оборудование (цены приведены на с.124, **ВТС: RoW**). Любое клановское оборудование должно быть приобретено за двойную сумму от указанного значения. Запасённое оборудование может устанавливаться немедленно на любую из машин подразделения, броски кубиков не требуются. Кроме того, оборудование может быть сохранено для последующего использования при ремонте или замене. Если игроки согласны, они могут использовать правила доработки из **MaximumTech** (с.62).

Любые С-банкноты, оставшиеся после этого процесса, добавляются к военной кассе подразделения в конце **Шара 7**.

ШАГ 5: ПОКУПКА ШАТТЛОВ/«ПРЫГУНОВ»

Найм шаттлов или «прыгунов» – одна из самых больших затрат, стоящая перед наёмным подразделением. Кроме того, необходимость нанимать транспорт заставляет наёмные подразделения быть зависимыми от сторонних лиц и уменьшает их контроль над своей собственной судьбой. Поэтому наёмное подразделение может захотеть купить свои собственные шаттлы и «прыгуны», даже несмотря на их высокую стоимость.

ШАТТЛЫ (DROPSHIP'Ы)

Попытка поиска и покупки шаттла должна заменить цикл начала вербовки, описанного в **Шаре 3** (с.140). Она имитирует время и деньги, необходимые для приобретения шаттла. Вместо совершения броска Вербовки пункты Влияния всех командиров подразделения и специальных рекрутов передаются единственному участнику подразделения, который делает Бросок на Приобретение шаттла (каждый из других участников подразделения, имеющий право вербовки, может сделать одну попытку вербовки нового участника в этот раз, но без помощи своих пунктов Влияния).

До совершения броска кубиков игроки должны проконсультироваться с таблицей «Доступность шаттлов», чтобы определить целевое число для шаттла, который желает приобрести подразделение. В случае «дубля» целевого числа первое число имеет отношение к устаревшему варианту судна, а второе число имеет отношение к современному варианту (смотри **Technical Readout 3057**). Игроки ДОЛЖНЫ выбрать вариант шаттла, который они хотят приобрести, ДО того, как игрок выбранного участника подразделения сделает Бросок на Приобретение шаттла.

Целевое число может быть уменьшено, если участники подразделения обладают любым из следующих преимуществ: Титул, Обширные Связи или Репутация. Каждое преимущество даёт модификатор целевого числа -1 за потраченный пункт преимущества, вплоть до максимума -7. Если два персонажа имеют одно и то же преимущество, то оно учитывается только единожды. Кроме того, любой персонаж, «ссудивший» с этой целью преимущество определённому покупателю шаттла, не может делать какие-либо Броски Вербовки во время поиска шаттла.

После определения соответствующего целевого числа выбранный участник подразделения делает Бросок на Приобретение шаттла кубиками 2D6 против этого числа. Если бросок оказался успешным, подразделение получает шаттл одним из двух следующих способов. Если бросок оказался успешным только с половиной модификаторов, приложенных к целевому числу (округлять в меньшую сторону), подразделение приобретает шаттл как военную добычу, и судно принадлежит подразделению. Если бросок соответствует целевому числу или превышает его, только потому что он был уменьшен более чем наполовину модификатором, судно фактически принадлежит своему собственному капитану и считается частью вспомогательных сил подразделения, а не имуществом подразделения.

Экипаж, требуемый для шаттла, для удобства указан в таблице «Доступность шаттлов». Для полной информации об этом космическом корабле смотри **Technical Readout 3057**.

«ПРЫГУНЫ» (JUMPSHIP'Ы)

Приобретение «прыгуна» осуществляется согласно той же процедуре, что и приобретение шаттла, но со следующими исключениями.

Во-первых, подразделение может сделать только одну попытку получения «прыгуна» во время процесса создания подразделения. Во-вторых, поиск «прыгуна» требует 3 цикла вербовки/опыта миссий, а не один. В этот момент пункты Влияния всех участников подразделения тратятся на поиск, и каждый командир батальона и рот подразделения может сделать только один Бросок Вербовки без помощи Влияния. Кроме того, любой персонаж, который «ссудил» преимущество, чтобы уменьшить целевое число для Броска на Приобретение «прыгуна», не может делать какой-либо Бросок Вербовки во время поиска «прыгуна». Эти ограничения имитируют трудности получения одного из этих редких судов.

ТАБЛИЦА «ДОСТУПНОСТЬ ШАТТЛОВ»

Класс шаттла	Целевое число	Требуемый экипаж
Achilles	12/14	30
Avenger	11/15	15
Behemoth	14	50
Buccaneer	9	12
Claymore	16	15
Condor	9/12	24
Excalibur	12/15	50
Fortress	13/16	42
Fury	10/14	8
Gazelle	9/12	10
Hamilcar	12	36
Hannibal	15	40
Hercules	14	28
Intruder	11/14	30
KuanTi	15	25
Leopard	9/10	9
Leopard CV	10/14	9
LungWang	15	18
Mammoth	13	35
Model 97 "Octopus"	14	40
Monarch	10	34
Mule	9	20
Nagumo	16	28
Okinawa	15	26
Overlord	12/15	43
Rose	16	47
Seeker	11/13	20
Triumph	11/13	15
Union	10/14	14
Vengeance	13/15	9
Преимущество	Модификатор целевого числа	
Титул	-1 за потраченный пункт	
Обширные Связи	преимущества, вплоть	
Репутация	до максимума -7	

Выбранный участник подразделения делает Бросок на Приобретение «прыгуна» во время 3-го цикла вербовки/опыта миссий поиска «прыгуна». Если бросок оказался успешным, подразделение получает «прыгун» одним из двух следующих способов. Если бросок оказался успешным только с половиной модификаторов, приложенных к целевому числу (округлять в меньшую сторону), подразделение приобретает «прыгун» как военный трофей, и судно принадлежит подразделению. Если бросок соответствует целевому числу или превышает его, только потому что он был уменьшен более чем наполовину модификаторами, судно фактически принадлежит своему собственному капитану и считается частью вспомогательных сил подразделения, а не имуществом подразделения.

Подразделение может также модифицировать Бросок на Приобретение «прыгуна», предложив как часть сделки один из своих шаттлов. Шаттл должен принадлежать исключительно подразделению, Шаттлы, используемые в качестве вспомогательных сил, не могут использоваться с этой целью. Предложение шаттла добавляет бонус +3 к результату броска. Если Бросок на Приобретение «прыгуна» оказывается успешным, подразделение приобретает «прыгун», но теряет свой шаттл. Если бросок оказывается неудачным, подразделение сохраняет шаттл.

Экипаж, требуемый для «прыгуна», для удобства указан в таблице «Доступность «прыгунов»». Для полной информации об этом космическом корабле смотри **Technical Readout 3057**.

ПОИСК СВОБОДНОГО ШАТТЛА

Если во время Шага 3 вместо вербовки наёмное подразделение не делало никаких бросков на шаттлы или «прыгуны», подразделение сейчас может сделать единственный бросок на шаттл. Следуйте правилам, данным выше, для приобретения шаттла, но подразделение получает дополнительный -2 модификатор к целевому числу.

ТАБЛИЦА «ДОСТУПНОСТЬ «ПРЫГУНОВ»»

Класс «прыгуна»	Целевое число	Требуемый экипаж
Invader	14	24
Merchant	12	20
Monolith	16	30
Scout	11	18
Star Lord	15	30
Tramp	13	21

ШАГ 6: СОСТАВЛЕНИЕ ПЛАТЁЖНОЙ ВЕДОМОСТИ, ЗАТРАТ НА ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБСЛУЖИВАНИЕ И ДРУГИЕ НУЖДЫ

Следующий раздел описывает, как определять платёжную ведомость подразделения, затраты на техническое обслуживание и поддержку. Все указанные затраты приведены в С-банкнотах.

ПЛАТЁЖНАЯ ВЕДОМОСТЬ

Для того, чтобы определить жалование членов подразделения, умножьте соответствующее базовое жалование на множитель качества/опыта из таблицы «Жалование». Например, ежегодное жалование для ветеранов-МехВоинов – 39,000 С-банкнот (19,500 x 2). Запишите жалование всего персонала в соответствующее поле формы SF 3068 (упрощённой) подразделения или составляющей подразделения.

Число членов экипажа, требуемого для эффективного обслуживания наземных транспортных средств, равняется тоннажу машины, поделённому на 15 (округляется в большую сторону до целого). Больше информации об экипажах транспортных средств приведено в **MaximumTech**.

В случае артиллерийских расчётов считайте, что каждая артиллерийская установка требует для обслуживания расчёта из 7 солдат. Следовательно, копье из 4-х артиллерийских установок обслуживается взводом пехоты из 28 человек.

Специализированная пехота – сюда входит весь персонал, который не попал в другие категории, такие как например, военные инженеры.

ТАБЛИЦА «ЖАЛОВАНИЕ»

Должность	Базовое жалование	
	годовое	двухнедельное
МехВоин	19,500	750
Пилот АКИ	19,500	750
Экипаж машины	11,700	450
Регулярная пехота	9,750	375
Артиллерийский расчёт	11,700	450
Специализированная пехота	12,480	480
Разведывательная пехота	13,650	525
Капитан судна	19,500	750
Экипаж судна	10,400	400

Качество/Опыт	Множитель
Новички	x 0.75
Регуляры	x 1
Ветераны	x 2
Элита	x 3
Анти-Мех пехота	x 2

(в добавление к модификатору рейтинга качества)

ОБСЛУЖИВАНИЕ И ПОДДЕРЖКА

Военные силы требуют постоянного внимания техников, механиков и инженеров. Хотя контракты наёмников и могут включать некоторое возмещение затрат на техническую поддержку, они редко

покрывают полные затраты. Следовательно, наёмные подразделения обычно несут затраты на эксплуатацию и требуемую поддержку.

Таблица «Стоимость обслуживания» включает эксплуатационные издержки и требуемую поддержку для боевых подразделений **BattleTech**. Эти издержки включают в себя замену частей и весь необходимый материал, чтобы сохранять оборудование в работоспособном состоянии. Они не включают фонд зарплаты техников или стоимость ремонта повреждений, полученных в бою. Все эксплуатационные издержки приводятся для отдельных машин, за исключением стоимости пехотного взвода. Для того, чтобы определить эксплуатационные затраты моторизованных подразделений пехоты, объедините эксплуатационные издержки наземного транспортного средства и пехотного взвода.

Формулы, приведённые под требуемой еженедельной поддержкой, используются для вычисления необходимой еженедельной технической поддержки в человеко-часах для каждого типа подразделения **BattleTech**. Обычная пехота не имеет требований поддержки, поскольку пехотинцы сами заботятся о своём собственном оборудовании. Поддержки требуют только специальные типы подразделений пехоты. Аналогично, команды шаттла и «прыгунов» сами выполняют эксплуатацию на этих судах.

Запишите затраты на эксплуатацию и требуемую поддержку для подразделения в форму SF 3068 (упрощённую).

ТАБЛИЦА «СТОИМОСТЬ ОБСЛУЖИВАНИЯ»

Классификация составляющей подразделения	Стоимость еженедельного обслуживания (в С-банкнотах)	Требуемая еженедельная поддержка (в человеко-часах)
БэтлМех	150	40 + (тоннаж ÷ 5)
ОмниМех	200	40 + (тоннаж ÷ 5)
АКИ	125	40 + (тоннаж ÷ 2.5)
ОмниИстребитель	250	40 + (тоннаж ÷ 2.5)
Наземная машина	50	20 + (тоннаж ÷ 5)
Взвод пехоты	50	—
Бронекостюм	100	5 + (ценность брони x 2)
Вертолёт	125	30 + (тоннаж ÷ 5)
Атмосферный истребитель	100	20 + (тоннаж ÷ 2.5)
Морское судно (надводное)	125	10 + (тоннаж ÷ 2.5)
Космическое судно	1,000	—

Найм техников

После определения требуемой поддержки подразделения оно должно нанять техников, чтобы выполнять необходимые работы в человеко-часах. Подразделения должны нанять достаточное число техников, чтобы обеспечить 30% еженедельного требования в человеко-часах, чтобы предотвратить поломки (техники сменяются так, чтобы каждая машина проверялась каждые 3 недели). Однако командиры могут захотеть нанять больше техников, чтобы осуществлять расширенную поддержку, которая необходима во время сражений (см. **Обслуживание**, с.157, раздел **Управление наёмным подразделением**).

ТАБЛИЦА «ПРОДУКТИВНОСТЬ ТЕХНИКОВ/ЖАЛОВАНИЕ»

Рейтинг качества	Целевое число броска Навыка	Человеко-часы в неделю	Жалование	
			ежегодное	двухнедельное
Не техники	10	20	6,240 (5,200)	240 (200)
Новички	9	30	8,320 (7,280)	320 (280)
Регуляры	7	40	12,480 (10,920)	480 (420)
Ветераны	6	45	16,640 (14,950)	640 (575)
Элита	5	50	24,960 (22,360)	960 (860)

одного посредника на подразделение (подразделение без квалифицированного посредника снизит свои возможности во время переговоров о заключении контракта, которые станут особенно важными в **Операциях**).

Умножьте

соответствующее базовое жалование на соответствующий множитель рейтинга качества, чтобы определить жалование данного специалиста.

Медицинский персонал сохраняет подразделение в хорошем физическом состоянии. Без них подразделение могут ожидать серьезные проблемы с болезнями, ухудшающими нормальные действия подразделения. Один медик на каждые 20 членов подразделения – хорошее практическое решение.

Двойные обязанности

Боевой персонал может также выполнять административные, посреднические при заключении контракта или медицинские задачи. Персонажи **MWII** должны приобрести соответствующий Навык в соответствии с обычными правилами **MWII**. По правилам **BattleTech** только командиры батальонов могут выполнять административные функции высокого уровня. Однако выступать в качестве посредника может любой участник с рейтингом качества «Регуляр» или «Новичок». Добавьте половину любого соответствующего жалования к стандартной ставке оплаты для таких персонажей. Однако в боевых условиях эти персонажи не выполняют свои второстепенные обязанности.

Еженедельное обслуживание в человеко-часах, осуществляемое техниками, изменяется согласно рейтингам качества техников, как показано в таблице «Продуктивность техников/Жалование». Целевые числа Броска Навыка и жалование также изменяются.

Техники необходимы для подразделений БэтлМехов, аэрокосмических и традиционных истребителей и бронепехоты. Традиционные транспортные средства могут обслуживаться механиками, чьё базовое жалование указано в круглых скобках.

Чтобы действовать с полной эффективностью, технический персонал должен включать, по меньшей мере, одного помощника техника на каждые 2 техника. Уменьшите на 15 человеко-часов производительность любого техника, который в эту неделю не имеет помощи от помощника техника.

После определения технического персонала подразделения запишите всех техников, механиков и помощников техников, а также человеко-часы, которые они производят, и их жалование в форму подразделения SF 3068 (упрощённую).

Двойные обязанности

Боевой персонал часто имеет некоторый опыт в обслуживании и ремонте своих машин и оборудования. Для того, чтобы имитировать такие способности, персонажи **MWII** должны приобрести соответствующий Навык Техника в соответствии с обычными правилами **MWII**.

Игроки **BattleTech** могут просто присвоить технический рейтинг «Помощник техника» или «Техник-новичок» любому воину. Однако такой боевой персонал ожидает, что за выполнение работы техников он получит половину соответствующего жалования техника, помимо своей воинской оплаты. Эти люди должны получать свой двухнедельный фонд зарплаты техника, даже если их услуги не потребовались. В боевых условиях эти люди могут производить только половину работу своих стандартных человеко-часов до того, как качество их труда начнёт ухудшаться, и они рискуют вызвать поломку (см. **Поломки**, с.157, раздел **Управление наёмным подразделением**).

ОБСЛУЖИВАЮЩИЙ ПЕРСОНАЛ

Для удобства небоевой вспомогательный персонал разделён на 3 категории: администраторы, специалисты и медики.

Административный персонал – это секретари и бухгалтеры, которые ведут обычные бюрократические дела подразделения и делопроизводство. Каждое подразделение должно иметь одного административного офицера на роту или взвод, и одного административного офицера на каждые 10 техников.

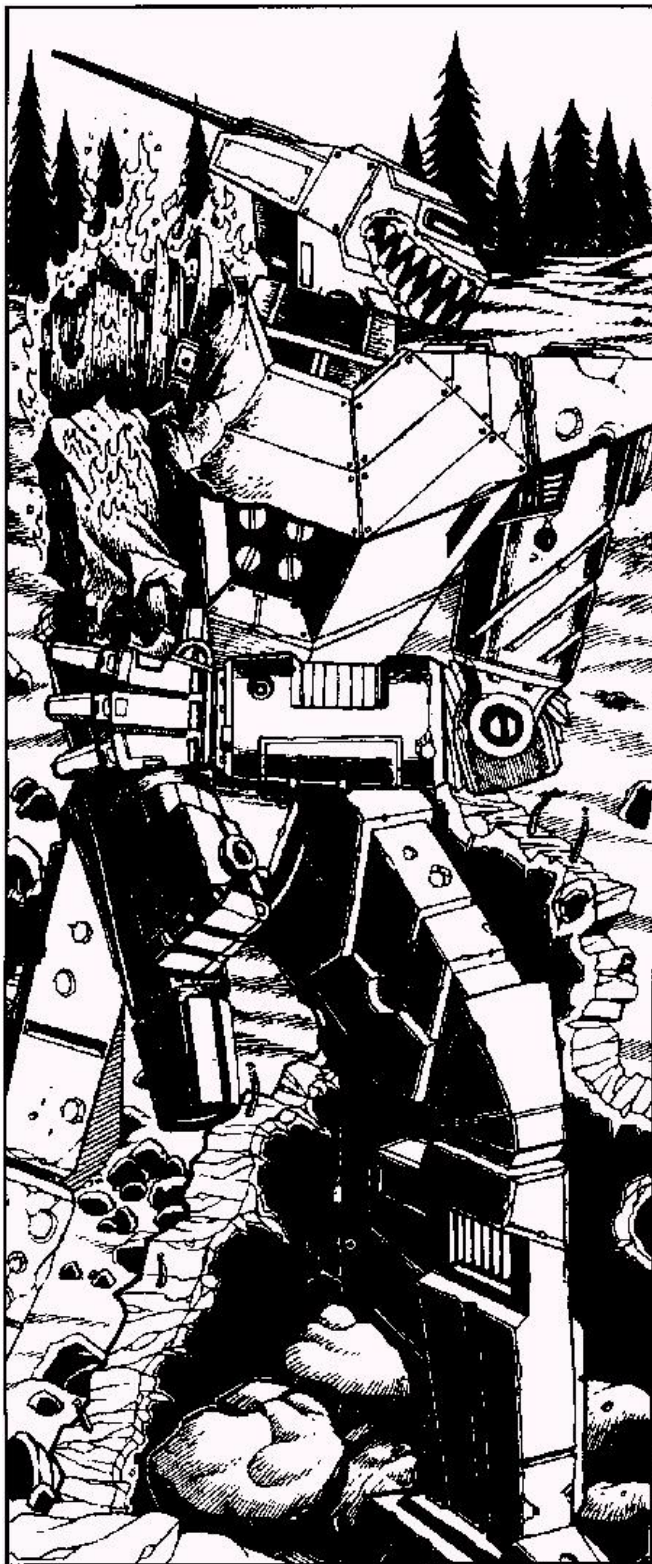
Специалисты включают в себя высокоуровневых администраторов и посредников при заключении контрактов. Подразделение должно всегда иметь одного администратора высокого уровня на батальон, и, по меньшей мере,

ЖАЛОВАНИЕ ПЕРСОНАЛА

Должность	Ежегодно	Двухнедельно
Администратор	8,320	320
Специалист	15,600	600
Медик	8,320	320
Рейтинг качества	Множитель	
Новички	x 0.75	
Регуляры	x 1	
Ветеран	x 2	
Элита	x 3	

ШАГ 7: НАЗВАНИЕ НАЁМНОЙ КОМАНДЫ И УСТАНОВЛЕНИЕ НАЧАЛЬНОГО КАПИТАЛА

После определения вспомогательного персонала для подразделения командир и его офицеры могут дать подразделению название и подсчитать состояние их фондов, или *войсковой кассы*. Как только эти задачи будут выполнены, подразделение считается готовым к участию в регулярной игре.



Если у вас отсутствуют идеи, взгляните на названия наёмных подразделений, указанные на с.160, и используйте их в качестве модели.

ВОЙСКОВАЯ КАССА

Любой доход, оставшийся после оплаты поставок, ремонта и выплаты жалования, поступает в войсковую кассу подразделения. Эти фонды используются для поддержки подразделения между контрактами.

Начальная величина войсковой кассы подразделения зависит от величины подразделения и опыта. Используйте следующую формулу, чтобы вычислить войсковую кассу подразделения:

(Количество боевых рот) x 10,000 x Множитель войсковой кассы

Для определения множителя войсковой кассы подразделения сначала вычислите средний рейтинг качества основной части солдат подразделения по правилам **Рейтинга «Драгун»** (**Управление наёмным подразделением**, с.149). Основной частью подразделения БэтлМехов являются Мехи; основной частью аэрокосмического подразделения должны стать аэрокосмические части. Затем проконсультируйтесь с таблицей «Множители войсковой кассы».

МНОЖИТЕЛИ ВОЙСКОВОЙ КАССЫ

Средний рейтинг качества	Множитель войсковой кассы
Новички	.75
Регуляры	1
Ветераны	2
Элита	3

НАЗВАНИЕ

Многие подразделения принимают в качестве своего наименования, по меньшей мере, имена своих командиров, а те, которые являлись прежде подразделениями Домов, часто сохраняют свои прежние военные обозначения. В любом случае название подразделения должно вызывать доверие у потенциальных предпринимателей и боязнь у неприятеля. Прозвище как, например, «Нарциссы Дэвида», вряд ли выполняет эти цели.



УПРАВЛЕНИЕ НАЁМНЫМ ПОДРАЗДЕЛЕНИЕМ

Создание наемного подразделения ставит профессионального солдата только на полпути к независимости. Как только подразделение сформировано, командующие офицеры или младшие командиры должны мужественно стремиться беречь своих людей и заботиться о них на поле боя.

Этот раздел схематично описывает основные соображения об управлении наёмным подразделением. **Рейтинг «Драгун»** предоставляет руководящие принципы определения этой важной оценки, тогда как **Контрактные предложения** (с.150) и **Переговоры по контракту** (с.151) описывают правила генерации контрактов и ведения переговоров. **Миссии** (с.156) описывает такие соображения, как контрактные авансы, показатели подготовки и транспорта, а **Обслуживание** (с.157) описывает правила поддержки боевой готовности машин подразделения между контрактами. Наконец, **Специализация подразделения** (с.159) предлагает правила для генерации подразделения при расширенных преимуществах игры и специализации, подобно тем, что описывались в **Кратких описаниях наёмных подразделений** (Правила, с.124).

РЕЙТИНГ «ДРАГУН»

Рейтинг «Драгун» указывает состояние готовности наёмного подразделения и способность реагировать на различные ситуации. Рейтинговая система, применяемая «Волчьими Драгунами», использует три основных компонента – описания наёмного подразделения (MUD), краткие сведения о подразделении и рейтинг «Драгун». Объяснения всех трёх компонентов приведены в разделе **Аутрич**. Следующие параграфы объясняют, как определить начальный рейтинг «Драгун» наёмного подразделения и корректировать его в течение карьеры подразделения.

ТАБЛИЦА «РЕЙТИНГ “ДРАГУН”»

Всего пунктов	Рейтинг
0-45	D
46-85	C
86-120	B
121+	A

НАХОЖДЕНИЕ РЕЙТИНГА

Для вычисления рейтинга «Драгун» подразделения сложите соответствующее значение пунктов для следующих категорий, как показано в формуле (объяснения для расчёта каждой величины пунктов следуют ниже). Затем обратитесь к таблице «Рейтинг “Драгун”», чтобы найти букву рейтинга, которая подводит итог. При расчёте рейтинга «Драгун» наёмного подразделения исключите независимые подразделения, вместо этого вычислите таких подразделений отдельные рейтинги «Драгун» для. Пересчитывайте рейтинг всякий раз, когда происходят изменения величины одной из категорий.

Формула рейтинга «Драгун»

Величина качества + Командное значение + Послужной список + Транспортировка + Технология + Поддержка = Рейтинг «Драгун»

Величина качества

Величина качества подразделения основывается на среднем рейтинге качества сражающихся частей подразделения следующим образом:

Средний рейтинг качества	Величина качества
Новички	5 пунктов
Регуляры	10 пунктов
Ветераны	20 пунктов
Элита	40 пунктов

Если рейтинг качества сражающегося подразделения не определён во время создания подразделения, вычислите его следующим образом. Сначала присвойте всему персоналу подразделения цифровую величину, основанную на их индивидуальных рейтингах качества. Новички получают 0; Регулярные воины - 1; воины Ветераны - 2; а Элитные воины - 3. Сложите все значения, затем разделите сумму на общее число воинов в подразделении. Округлите до ближайшего целого числа, чтобы найти средний рейтинг качества подразделения.

Пересчитайте средний рейтинг качества подразделения после какого-либо задания или кампании, которые вносят изменения в рейтинг качества отдельных участников подразделения, или измените список персонала подразделения.

Командное значение

Для определения командного значения умножьте рейтинг влияния командира подразделения на 3. При использовании правил **MWII** добавьте уровни Навыков командующего офицера – Лидерство, Тактика и Стратегия (не значения цели Навыков).

Пересчитайте командное значение, если рейтинг влияния командира или уровни Навыков в **MechWarrior** изменятся.

Величина послужного списка

Для вычисления величины послужного списка подразделения добавьте 5 пунктов за каждую успешно выполненную подразделением миссию. Вычтите 10 пунктов от суммы за каждое задание, окончившееся неудачей, и 25 пунктов за любой нарушенный контракт. Если для создания подразделения была использована система создания подразделения, при расчёте величины послужного списка посчитайте задания из опыта заданий подразделения в **Шаге 3 (Создание наёмного подразделения, с.142)**.

Для успешного завершения задания подразделение должно достичь всех *первичных* целей, определённых в контракте задания. Если подразделение не достигло *ни одной* из первичных целей, задание терпит неудачу. Если подразделение достигает некоторые, но не все, первичные цели, задание считается выполненным с частичным успехом и не влияет на величину послужного списка. Вторичные цели задания также не влияют на величину послужного списка.

Только Комиссия по надзору и сотрудничеству с наёмниками (в условиях игры – гейм-мастер) может определить, совершило ли подразделение нарушение контракта. При игре без гейм-мастера участники игры должны выбрать нейтрального судью или судейскую коллегию, чтобы судья или коллегия решали представленные ими случаи, а затем соблюдать решения судей.

Каждые 3 года гарнизонной службы без происшествий считается одним 5-пунктовым выполненным заданием, независимо от того, насколько долго длится контракт в действительности. Если контракт охватывает несколько заданий, рассматривайте каждое задание как отдельный контракт в целях определения величины послужного списка подразделения. Однако нарушение контракта в любом единственном задании контракта, включающего несколько заданий, аннулирует весь контракт.

Пересчитайте величину послужного списка всякий раз, когда подразделение успешно завершает или терпит неудачу в выполнении задания или совершает нарушение контракта.

Величина транспортировки

Для того чтобы определить величину транспортировки подразделения, выделите 5 пунктов за каждые 10% *общей* транспортной способности шаттлов подразделения, которая превышает 50% (например, подразделение, имеющее 70%-ную способность шаттлов, будет иметь величину транспортировки 10). Добавьте 10 пунктов за любой «прыгун» или боевой корабль, которым обладает подразделение.

Способность шаттлов подразделения представляет собой просто процент составляющих подразделения, который могут нести шаттлы подразделения (копья БэтлМехов, аэрокосмических и бронетанковых сил и взводы пехоты). Например, наёмное подразделение, состоящее из одной стандартной роты БэтлМехов, одного стандартного копья аэрокосмических сил и одной роты стандартной пехоты состоит из 7 составляющих:

3 копия Мехов + 1 копьё АКИ + 3 пехотных взвода = 7 составляющих

Если шаттлы подразделения могут разместить Мехи и истребители, но не пехотные взвода, подразделение должно иметь способность шаттлов в 57% ($4 \div 7 = .57$). Процент округляется до ближайшей десятки (60%), который даёт подразделению величину транспортировки 5. Подразделение не может получить более чем 25 пунктов за способность своих шаттлов, даже если эта способность превышает 100%.

Добавьте 10 пунктов к величине транспортировки, если подразделение обладает каким-либо «прыгуном» (бонус один и тот же, независимо от того, сколько «прыгунов» имеет подразделение). Добавьте другие 10 пунктов, если подразделение имеет какой-либо боевой корабль без способности транспортировки шаттлов. Увеличьте этот бонус до 20 пунктов, если подразделение имеет какой-либо боевой корабль со способностью транспортировки шаттлов.

Величина технологии

Для вычисления величины технологии подразделения выделите 5 пунктов за каждые 10% технологического рейтинга подразделения, который превышает 30%. Например, подразделение с технологическим рейтингом в 100%, должно получить величину технологии 35.

Технологический рейтинг подразделения представляет собой процент от тоннажа БэтлМехов, транспортных средств и истребителей подразделения, созданных по улучшенной

технологии (Уровень 2 или 3 Внутренней Сферы, или по смешанной технологии Кланов и Внутренней Сферы). Смотри **Шаг 4: Приобретение снаряжения (Создание наёмного подразделения, с.142)** для более подробного определения технологического рейтинга подразделения.

Только для этой цели при определении технологического рейтинга подразделения полностью клановские модели имеют двойной процент от стандартного.

Величина поддержки

Для определения величины поддержки подразделения, выделите 5 пунктов за каждые 10% необходимой эксплуатационной поддержки подразделения, превышающей 60%.

Для определения процента поддержки подразделения сначала поделите общую техническую поддержку подразделения, оказываемую в течение стандартной рабочей недели, на общую требуемую еженедельную эксплуатацию. Затем умножьте результат на 100. Эти общие результаты должны быть указаны в SF 3068 (Упрощённая) для новых подразделений, или могут быть вычислены с использованием правил **Шага 6 Создания наёмного подразделения (с.146)**. Максимальный бонус за способности поддержки подразделения в 100% его обычной еженедельной эксплуатации – 20 пунктов.

КОНТРАКТНЫЕ ПРЕДЛОЖЕНИЯ

Контракты определяются серией из трёх бросков кубика. Первый делается по таблице «Контрактные предложения» (с.151) для определения того, сколько предложений получило подразделение в течение данного месяца. Второй, который может включать один или два броска кубиков, делается по таблице «Главный наниматель» (с.151) для определения того, кто предлагает контракты. Третий делается по таблице «Главные контракты» (с.151) для того, чтобы определить задание каждого контракта. После того, как все эти броски будут сделаны, командир подразделения должен решить какой контракт – если он имеется в наличии – будет принят.

Если наёмное подразделение отклоняет все предложения, оно не может делать броски на контракт в течение целого месяца. Однако подразделение несёт все обычные расходы на обслуживание и платежи во время месяца своего бездействия.

ПРЕДЛОЖЕНИЯ

Для определения того, сколько контрактов предлагается наёмному подразделению в течении данного месяца, сделайте бросок 2D6 и обратитесь к таблице «Контрактные предложения». Примените к результату броска модификатор рейтинга «Драгун».

НАНИМАТЕЛЬ КОНТРАКТА

Для определения нанимателя контракта сначала сделайте бросок 2D6 и обратитесь к таблице «Главный наниматель А». Если результат броска указывает на нанимателя из Периферии или Внутренней Сферы, снова сделайте бросок 2D6 и обратитесь к «Главный наниматель В», чтобы определить, какое государство Периферии или Внутренней Сферы предлагает контракт.

Если результат начального броска указывает на корпорацию, то или создайте её, или выберите одну из любого источника **BattleTech**. Кроме того, игроки могут сгенерировать нанимающую корпорацию, сделав бросок по одной произвольной таблице генерации Мехов, а затем отыскать изготовителя сгенерированного Меха в **Technical Readouts**.

ТАБЛИЦА «КОНТРАКТНЫЕ ПРЕДЛОЖЕНИЯ»

Модифицированный Количество результат броска предложений	
2-3	0
4-5	1
6-9	2
10-12	3
13+	4
Рейтинг «Драгун»	Модификатор
A	+3
B	+2
C	+1
D	+0

ТАБЛИЦА «ГЛАВНЫЕ КОНТРАКТЫ»

Бросок	Внутренняя Сфера	Периферия	Корпорация	Специальный
2	Специальный	Специальный	Кадры/Гарнизон	Партизаны*
3	Кадры	Охрана	Кадры/Гарнизон	Партизаны
4	Охрана	Штурм планеты	Рейд на объект	
5	Кадры/Гарнизон	Штурм планеты	Рейд на объект	Рейд на объект
	Разведывательный			рейд*
6	Гарнизон	Рейд на объект	Извлечение	Извлечение
7	Рейд на объект	Гарнизон	Безопасность	Гонорар
8	Рейд на объект	Гарнизон	Охрана	
	Разведывательный			рейд
9	Защита	Охота на пиратов	Рейд на объект	Оказание
помощи				
10	Охота пиратов	Охота на пиратов	Гарнизон	Диверсия*
11	Специальный	Подавление бунта	Гарнизон	Бунт/Гарнизон

ТАБЛИЦА «ГЛАВНЫЙ НАНИМАТЕЛЬ А»

Бросок	Наниматель
2	Периферия
3	Периферия
4	Периферия
5	Внутренняя Сфера
6	Внутренняя Сфера
7	Внутренняя Сфера
8	Внутренняя Сфера
9	Внутренняя Сфера
10	Внутренняя Сфера
11	Корпорация
12	Корпорация

ТАБЛИЦА «ГЛАВНЫЙ НАНИМАТЕЛЬ В»

Бросок	Государство Внутренней Сферы	Государство Периферии
2	Лига Свободных Миров	Независимый мир
3	Свободная Расалхагская республика	Независимый мир
4	«Слово Блейка»	Марианская Гегемония
5	Альянс Лиры	Марианская Гегемония
6	Конфедерация Капеллы	Магистрат Канопуса
7	Федеративное Содружество	Магистрат Канопуса
8	Синдикат Драконов	Таурианский Конкордат
9	КомСтар	Таурианский Конкордат
10	Договор Св. Ива	Альянс Краевых Миров
11-12	Марка Хаос	Мелкое государство Периферии

МИССИЯ

Для определения контрактного задания сделайте бросок 2D6 и обратитесь к таблице «**Главные контракты**». На пересечении колонки «Наниматель» и результата броска вы увидите тип задания. Если начальный результат будет «Специальный», сделайте бросок снова и обратитесь к столбцу «Специальный» для определения задания контракта.

Выбирайте цель задания в пределах ближайшего Государства-Наследника,

Оккупационной зоны Кланов, области Периферии или корпорации, которые являются враждебными или потенциально враждебными по отношению к нанимателю. Учитывайте тип задания и политические условия при установке целей. Наниматели из корпораций, вероятнее всего, поручат задания, направленные против других корпораций.

Для описания типов заданий см. **Контракты (Занятость и контракты, с.20)**.

Обязанности

Первичные обязанности для различных заданий контрактов довольно стандартны (см. **Контракты, с.20**). Гейм-мастер должен создать более специфические обязанности, основанные на конкретном контракте. Например, если наёмное подразделение служит в качестве части больших сил, штурмующих планету, контракт подразделения может определить конкретные цели.

ПЕРЕГОВОРЫ ПО КОНТРАКТУ

После подписания контракта наёмное подразделение должно провести переговоры, чтобы оговорить права с нанимателем. Договорные права включают продолжительность контракта и оплаты, а также другие права, объясняемые **Контрактными условиями и обязательствами (с.22)**. Наёмное подразделение живет и умирает в соответствии с контрактами, которые оно оговаривало, поэтому игроки должны прочитать и понять эту систему перед её использованием во время постоянной кампании.

Бланк контракта (с.167) предоставляет удобный способ проследить за контрактными предложениями, оплатой и другими деталями контракта.

Тактика согласования нанимателя и типичных заданий контрактов, описанная в **Занятости и контрактах (с.17)**, просто предлагает гейм-мастеру руководство по ролевой игре. Эта информация не является частью следующей системы торговли.

СИСТЕМА ЗАКЛЮЧЕНИЯ СДЕЛКИ

В сделке – процессе купли-продажи, в котором обе торгующиеся стороны приходят к компромиссу, – никогда невозможно получить всё, что хочется, поэтому каждая из сторон должна уступить в определённых пунктах, чтобы убедить другую сторону предоставить уступки в других.

Чтобы отразить этот процесс купли-продажи, контракты наёмников обсуждаются с учётом объёма сделки. Сначала наёмное подразделение получает фиксированный объём пунктов сделки. Затем посредники подразделения и нанимателя поочередно торгуются над контрактными правами. Посредники добавляют или уменьшают объём сделки, чтобы склонить в свою сторону конкретные условия каждого права по контракту.

Объём сделки

Объём сделки подразделения равен общему числу пунктов рейтинга «Драгун» подразделения плюс или минус 10% за пункт различия между *целями* Навыка наёмников и посредника нанимателя. За каждый пункт, на который цель навыка посредника наёмного подразделения превышает цель навыка посредника нанимателя, объём сделки подразделения увеличивается на 10%. За каждый пункт, на который цель навыка посредника нанимателя превышает цель навыка посредника наёмников, объём сделки подразделения уменьшается на 10%.

Например, наёмное подразделение, чья цель посредника на 2 выше, чем у посредника нанимателя, увеличивает объём сделки на 20%.

Посредники

Цель навыка посредника наёмного подразделения основывается на рейтинге качества посредника. Если подразделение имеет собственного, штатного посредника, рейтинг качества посредника устанавливается во время процесса создания подразделения (см. **Обслуживающий персонал**, с.147).

Наемные подразделения также могут нанять внештатных посредников. Гонорары этих людей зависят от умения вести переговоры по каждому контракту, и указаны в таблице «**Посредник**». Однако внештатные посредники не так активны, как штатные посредники, поэтому применяйте штраф +1 к их цели Навыка до того, как определите объём сделки для контракта.

Рейтинг качества и цель Навыка посредника нанимателя основывается на рейтинге качества наёмного подразделения. Например, наниматель, имеющий дело с подразделением новичков, использует посредника-новичка, тогда как наниматель, имеющий дело с элитным подразделением использует элитного посредника.

К тому же посредник нанимателя может получить модификатор к своей цели Навыка, основанный практике и опыте посредника нанимателя. Эти модификаторы указаны в таблице «**Модификаторы посредника нанимателя**».

ТАБЛИЦА «МОДИФИКАТОРЫ ПОСРЕДНИКА НАНИМАТЕЛЯ»

Наниматель	Модификатор цели Навыка представителя
Альянс Лир	+1
Государства Периферии	+1
Лига Свободных Миров	-1
Федеративное Содружество	-1
КомСтар	-1

Контроль над переговорами

Всякий раз, когда посредник вычитает или добавляет к объёму сделки для получения конкретных условий контракта, он уменьшает свою силу сделки для остальных условий контракта. Следовательно, порядок, в котором обсуждаются условия контракта, становится чрезвычайно важным.

Обычно два посредника поочередно решают, над каким контрактным условием контракта они торгуются. Посредник наёмников первым выбирает условие контракта, посредник нанимателя выбирает следующим, и так далее.

Однако посредник наёмников может "захватить контроль над переговорами" и сделать последовательный выбор, потратив 5 пунктов сделки. Посредник наёмников может удержать контроль над переговорами и продолжать делать последовательные выборы, но стоимость возрастает на 5 пунктов за каждое условие контракта. Посредник наёмников может упустить контроль над переговорами и позволить посреднику нанимателя право выбора в любое время. Если посредник наёмников решает снова перехватить контроль над переговорами, стоимость начинается с 5 пунктов и возрастает на 5 за каждое последовательное условие.

Мария Томасен, посредник «Чёрных тузов ада», хочет вести переговоры о трофеях ближе к концу процесса сделки. Однако она уверена, что посредник Альянса Лир сначала захочет обсудить условия управления, а потом условия о трофеях. Поэтому она решает немедленно захватить контроль над переговорами. Она тратит 5 пунктов и указывает, что сначала будут обсуждаться условия оплаты. После того, как вопрос оплаты будет урегулирован, она упустит управление переговорами, и посредник Альянса Лир выберет обсуждение условий управления. Затем Мария выбирает условия транспортировки, которые они быстро согласовывают. Затем он снова захватывает контроль над переговорами, заплатив 5 пунктов, чтобы вести переговоры об условиях вознаграждения. После того, как условия вознаграждения будут определены, она платит другие 10 пунктов, чтобы сохранить управление переговорами, и решает обсудить длительность контракта.

В этот момент Мария решает заплатить 15 пунктов, чтобы сохранить управление переговорами и обсудить условия поддержки, но она отказывается от этого и упускает контроль над переговорами. Это ставит посредника Альянса в щекотливое положение, так как он выбирает условия трофеев. Для того, чтобы получить право на все трофеи, Альянс Лир должен добавить значительное число пунктов в объём сделки, которые дадут Марии много пунктов, когда будут обсуждаться условия поддержки.

ТАБЛИЦА «ПОСРЕДНИК»

Рейтинг качества	Цель Навыка	Гонорар внештатного посредника
Новичок	6	1,800
Регуляр	5	2,400
Ветеран	4	4,800
Элита	3	7,200

Фактически, посредник наёмников может иметь достаточно пунктов сделки, оставшихся в конце процесса, для возобновления переговоров о трофеях и сделке с позиции силы.

Длительность службы

Наниматель первоначально устанавливает длительность службы, основываясь на описаниях контрактов в **Занятости и контрактах** (с.20-25). Учтите, что длительность службы не включает время перемещения наёмного подразделения. Обычно контракт не начинается, пока наёмное подразделение не достигнет планеты назначения или, в случае рейда и штурма, пока оно не достигнет безопасного плацдарма. Наниматель может возместить подразделению некоторые затраты перемещения по условиям транспортировки, но оплата контракта основывается на длительности службы, которая начинается после прибытия.

Если наниматель устанавливает продолжительность контракта в 1 год, представитель наёмников может начать переговоры по этому сроку. Потратив 5 пунктов сделки, посредник может добавить или вычесть месяц из срока контракта. Каждое дополнительное ежемесячное изменение стоит дополнительные 5 пунктов, но посредник не может изменить продолжительность контракта более, чем на 3 месяца. Посредники нанимателя могут отклонить какое-либо или все эти изменения, заплатив 10 пунктов обратно в объём сделки за месяц.

В случае боевых контрактов, более продолжительные приносят пользу наёмным подразделениям, поскольку они дают хорошие модификаторы оплаты в течение дополнительных месяцев заглаженного ремонта. Наниматели обычно ожидают краткосрочные контракты и полагаются на статью чрезвычайных полномочий (**Занятость и контракты**, с.24), чтобы при необходимости продлить контракт. Наниматель может использовать статью чрезвычайных полномочий, чтобы продлить контракт на 1 месяц, и может использовать статью только 3 раза на контракт. Во время первого продления на месяц наниматель должен уплатить подразделению 110% их ежемесячной оплаты. При втором продлении он должен уплатить 120%. В третьем продлении он должен уплатить 130%.

Оплата

Оплата первоначально определяется в соответствии со стандартами, установленными «Волчьими Драгунами» в Аутрическом соглашении, а затем модифицируется, основываясь на нанимателе и типе задания.

Для вычисления ежемесячной оплаты контракта сначала добавьте ежемесячное жалование для всего боевого персонала подразделения или для его составляющих, которые действительно будут

находиться под контрактом (двухнедельное жалование указана в таблице «**Жалование**», с.146, раздел **Создания наёмного подразделения**. Удвойте эти цифры, чтобы вычислить ежемесячное жалование). Не включайте жалование вспомогательного персонала или администраторов. Однако включите жалование вспомогательного персонала или администраторов, которые выполняют двойные обязанности в боевых условиях.

Затем умножьте эту базовую оплату на множитель, основанный на рейтинге «Драгун» подразделения:

Рейтинг «Драгун»	Множитель
A	3.0
B	2.7
C	2.4
D	2.1

Затем проконсультируйтесь с таблицей «**Множитель оплаты контракта**». Найдите множители, которые соответствуют нанимателю контракта и типу заданию, и сложите их вместе; результат является множителем оплаты контракта. Умножьте боевое жалование персонала на этот множитель, чтобы определить ежемесячную плату подразделению по контракту. В случае нанимателя-корпорации сделайте бросок 1D6 и выберите соответствующий множитель.

Добавьте 0.5 к множителю при любом задании против Кланов, чтобы отразить дополнительную опасность и ненависть Кланов к наёмникам.

Вычтя 5 пунктов из объёма сделки, наниматель может повысить множитель оплаты контракта на 0.2. Наниматель этим способом не может увеличить множитель более, чем на 1. Такое увеличение оплаты предоставляет удобный способ предпринимателю "снизить" объём сделки и уменьшить полномочия наёмного подразделения при сделке.

Как только посредник нанимателя модифицировал множитель, посредник наёмников может увеличить или уменьшать множитель оплаты контрактов. Вычтя 5 пунктов из объёма сделки, посредник наёмников может увеличить множитель на .1. Добавив 2 пункта в объём, он может уменьшить множитель на .1. Однако посредник наёмников не может изменить множитель более, чем на 1.

ТАБЛИЦА «МНОЖИТЕЛЬ ОПЛАТЫ КОНТРАКТА»

гель	Множитель	Миссия	Множитель
Федеративное Содружество	1.2	Кадровая	0.75
Альянс Лиры	1.4	Кадровая/Гарнизонная	1.3
Синдикат Драконов	1.3	Оборонительная кампания	1.5
Конфедерации Капеллы	1.4	Диверсионная	1.8
Лига Свободных Миров	1.3	Извлечение	1.6
КомСтар	1.3	Гарнизонная	0.9
Договор Св. Ива	1.1	Партизанская	2.1
Расалхаг	1.1	Набег на объект	1.6
«Слово Блейка»	1.4	Охота на пиратов	1
Наёмное подразделение	1	Штурм планеты	1.5
Корпорация (бросок 1D6: 1-4)	1.1	Разведывательный	1.6
Корпорация (бросок 1D6: 5-6)	1.4	Гонорар	1.3
Магистрат Канопуса	1.2	Вспомогательная	1.4
Таурианский Конкордат	1.1	Подавление беспорядков	1
Другие государства Периферии	1	Охранная	1.3
		Против Кланов	+0.5

Командные права

В целях переговоров уровни пунктов сделки подразделяются на различные организации управления – независимое, связанное, Дома и интегрированные (для полного объяснения различной организации смотри раздел **Управление** в главе **Занятость и контракты**, с.22).

Посредник нанимателя делает открытое предложение. Когда предлагается связанное, Дома или интегрированное управление, указанные пункты добавляются к объёму сделки. Если посредник нанимателя предлагает независимое управление, вычитите 30 пунктов или половину из количества пунктов остального объёма – что меньше. Сделайте эти изменения в объёме до того, как посредник наёмников сделает своё контрпредложение.

ТАБЛИЦА «КОМАНДНЫЕ ПРАВА»

Уровень командования	Стоимость	Множитель покупки
Независимый	-10*	x 1
Связанный	+0	x 5
Дома	+5	x 3
Интегрированный	+15	x2

*Смотри предшествующий текст

Если посредник наёмников хочется другой уровень командования, он должен потратить пункты сделки, чтобы "купить" желаемый уровень. Для вычисления стоимости покупки вычитите базовую стоимость уровня командования, желаемого наёмниками, из базовой стоимости уровня, предложенного нанимателем. Затем умножьте разницу на множитель покупки, который соответствует уровню командования, предложенного нанимателем.

Например, если наниматель предлагает интегрированное командование, посредник наёмников должен потратить 20 пунктов сделки, чтобы купить право «Управление Дома» $[(15 - 5) \times 2 = 20]$. Покупка связанного командования будет стоить 30 пунктов $[(15 - 0) \times 2 = 30]$, а независимое командование будет стоить 50 пунктов $[(15 - (-10)) \times 2 = 50]$.

Наёмники могут сдать командные права для усиления других условий сделки, но наёмники не могут заставить нанимателя предоставить им командира. Но если наниматель предлагает независимое командование, наёмники могут запросить связанное, чтобы в дальнейшем иметь представителя нанимателя. Никакой наниматель не может отклонить этот запрос; однако это добавляет только 10 пунктов в объём сделки.

Права на вознаграждения

Вознаграждение составляет 5%-ную добавку к возмещению, которое наниматели обычно предусматривают для «карманных» трат. Если это условие оговорено в контракте, отчисление не делаете.

Это – незначительное право, и поэтому если какая-либо из сторон собирается вести переговоры о вознаграждении, просто решите, будет ли вознаграждение включено в контракт или нет. Если да, то уменьшите объём сделки на 10 пунктов. Если

нет, то добавьте 10 пунктов к объёму сделки. Другая сторона не может отклонить это решение.

Права на трофеи

Каждый из 4-х уровней прав на трофеи – никакой, обмен, коллективный и полный – определяет стоимость в пунктах для целей торговли. Начальное предложение делает наниматель. Для изменения или отклонения условия добавьте соответствующую стоимость к объёму сделки. Предложение полных прав позволяет нанимателю вычесть 30 пунктов из объёма или половину оставшихся пунктов – что меньше. Эти дополнения или вычитания делаются прежде, чем посредник наёмников сделает своё контрпредложение.

ТАБЛИЦА «ПРАВА НА ТРОФЕИ»

Уровень	Стоимость покупки	Множитель
Полный	-10*	x 1
Коллективный	+0	x 5
Обмен	+5	x 3
Никакой	+15	x 2

*Смотри предшествующий текст

Если посредник наёмников хочет более благоприятное условие, он должен потратить пункты сделки, чтобы купить желаемый уровень. Для того, чтобы вычислить множитель покупки, вычитите базовую стоимость прав на трофеи, желаемых наёмниками, от базовой стоимости уровня, предложенного нанимателем. Затем умножьте разность на множитель покупки, который соответствует правам на трофеи, предложенным нанимателем.

Например, если наниматель не предлагает никаких прав на трофеи, посредник наёмников должен потратить 20 пунктов сделки, чтобы купить обменные права $[(15 - 5) \times 2 = 20]$. Если наниматель предлагает обменные права, а наёмники хотят коллективные права, его получение будет стоить 15 пунктов $[(5 - 0) \times 3 = 15]$. Покупка полных прав после того, как было предложено в начале коллективные права, будут стоить 50 пунктов $[(0 - 10) \times 5 = 50]$.

Если наемники нуждаются в пунктах сделки в других областях, их посредник может принять менее благоприятные условия трофеев, чем те, что были предложены нанимателем. В этом случае наёмники добавляют в объём сделки количество пунктов, равное разнице стоимости между предложенным уровнем и желаемым уровнем. Никакие множители не применяются. Например, если наниматель предлагает полные права на трофеи, наёмники могут взамен принять права на трофеи «Никакие» и добавить в объём сделки 25 пунктов.

Права на поддержку

Наниматель может предложить прямую поддержку, компенсацию за боевые потери или и то, и другое. Если наниматель предлагает оба типа условия поддержки, вычитите 20 пунктов из объёма сделки или половину оставшихся пунктов – что меньше.

Если наниматель предлагает только один тип условия поддержки, посредник наёмников может изменить тип, потратив 10 пунктов.

Потратив 15 пунктов, он может добавить к контракту оба типа условий. Кроме того, если наниматель предлагает оба типа поддержки, наёмное подразделение может отвергнуть один тип и добавить 10 пунктов к объёму.

Прямая поддержка. Предложение прямой поддержки предполагает, что наниматель покрывает 50% издержек прямой поддержки подразделения. Для того, чтобы найти эти издержки, определите общую сумму, истраченную наёмным подразделением на техническое обслуживание в течение одного месяца. Оно включает в себя издержки на регулярное техническое обслуживание всех машин и оборудования и фонд зарплаты вспомогательного персонала. Включите фонд зарплаты медицинского персонала, но исключите фонд зарплаты административного персонала и специалистов (фонды зарплаты персонала и издержек на техническое обслуживание см. **Шаг 6 в Создании наёмного подразделения**, с.147). Фонд зарплаты и издержки указаны в двухнедельных цифрах, поэтому удвойте их, чтобы вычислить ежемесячные затраты. Если любой член вспомогательного персонала получает дополнительную плату за дополнительную обязанность, включите сюда и эту сумму.

Вычтя 1 пункт сделки из объёма сделки, наниматель может увеличить стандартное 50%-ное предложение на 2%, максимум до 70% издержек подразделения на прямую поддержку. Посредник наёмников может также повысить процент, вычитая 1 пункт сделки за каждые 5%. Кроме того, посредник наёмников может уменьшить процент на 4 за каждый 1 пункт сделки, добавленный к объёму сделки.

Компенсация боевых потерь. Компенсация боевых потерь устанавливает сумму возмещения, которую наниматель соглашается платить за уничтоженное или повреждённое оборудование и потраченные в бою боеприпасы. Компенсация боевых потерь может покрывать от 2 до 50% стоимости оборудования и боеприпасов.

Посредник наёмников делает начальное предложение, расходуя полпункта сделки за каждый процент боевых потерь. Добавляя пункты сделки к объёму сделки, наниматель может уменьшить эту сумму вплоть до половины. Каждый дополнительный пункт сделки уменьшает процент боевых потерь на 1.

Наниматель может уменьшить компенсацию дополнительно на четверть до минимума в 25% от исходного предложения наёмного подразделения, добавив 2 пункта сделки за каждое 1-пунктовое уменьшение суммы компенсации. Однако в этом случае наёмники могут повысить процент боевых потерь на 1 за каждые 3 пункта сделки, вычитаемые из объёма сделки.

Права на транспортировку

Возмещение затрат на перелёт зависит в основном от того, предлагает ли наниматель транспортировку и используют ли наёмники зафрахтованные суда или свои собственные. Процент возмещения за собственные и зафрахтованные суда различен, и должен обсуждаться отдельно.

До процесса переговоров сначала определите *оптимальное число* шаттлов, которое требуется для перемещения всего подразделения, и *оптимальную стоимость* любой комбинации шаттлов. Для того, чтобы определить оптимальное число шаттлов, вычислите *наименьшее* число шаттлов, которые необходимы для перемещения одной трети подразделения (или части, которая подписала контракт), независимо от того, доступны

ли такие суда. Умножьте это число на 3. Сравните результат с фактическим количеством судов, которые *будут* перемещать подразделение (независимо от того, зафрахтованы они или находятся в собственности). Меньшее из двух чисел и есть оптимальное количество.

Для определения оптимальной стоимости найдите самую низкую стоимость для комбинации шаттлов, способных переместить всё подразделение. Проконсультируйтесь с транспортными показателями обычных шаттлов (таблица «Транспортные показатели шаттлов», с.157 этого раздела); при расчёте оптимальной стоимости игроки не должны ограничивать себя шаттлами, использованными для оптимального числа. Не забудьте принять во внимание 50%-ное увеличение стоимости за шаттл за прыжок, необходимый для предполагаемого перемещения в точку назначения согласно контракта, и перемещение обратно на Аутрич.

Как только игроки определили оптимальное число шаттлов и оптимальную стоимость шаттлов, обе стороны могут приступить к процессу переговоров об условиях транспортировки.

Собственные транспортные суда: Наёмное подразделение всегда может использовать свои собственные шаттлы или «прыгуны» вне стоимости пунктов сделки. Однако возмещение предложения нанимателя за использование таких судов является пунктом обсуждения.

Возмещение за использование собственных «прыгунов» основывается на числе шаттлов, которые они понесут, или оптимальном числе шаттлов, которые они возьмут для перемещения подразделения – что меньше. Полный показатель – 50,000 С-банкнот за шаттл за прыжок. Не забудьте подсчитать количество прыжков, необходимых для достижения пункта назначения, предполагаемые прыжки по контракту, и прыжки обратно на Аутрич. Для возмещения за шаттл сравните оптимальную стоимость с фактической стоимостью, как если бы фраховали собственный шаттл (см. таблицу «Транспортные показатели шаттлов»). Полный показатель – меньшая из этих двух издержек. Как только вы определите показатели шаттла и «прыгуна», сложите их вместе. Возмещение выражается как процент от этой величины.

Если наниматель не предлагает полную транспортировку, возмещение начинается с 30%. Наёмное подразделение может повысить эту сумму максимум на 25% (максимум до 55%), ценой 1 пункта сделки за увеличение на 1%.

Если наёмное подразделение отклоняет предложение полной транспортировки, возмещение начинается с 10%. Наёмное подразделение может увеличить эту сумму на 25% (максимум до 35%), ценой 1 пункта сделки за увеличение на 1%. Наниматель может уменьшить показатель возмещения на любую сумму по желанию, минимум до 10%, уменьшая на 1% за каждые 2 пункта сделки, добавленных к объёму сделки. Наёмники могут затем снова повысить процент возмещения, максимум до 35%, ценой 4 пунктов сделки за каждое увеличение на 1%.

Зафрахтованные транспортные суда: Если наниматель не предлагает транспортировку, добавьте 15 пунктов к объёму сделки. Однако наёмное подразделение должно потратить 10 пунктов сделки, чтобы зафрахтовать частные «прыгуны» или шаттлы.

Если наниматель не предлагает полную транспортировку, возмещение начинается с 40%. Наёмники могут повысить эту сумму не более, чем на 10%, увеличивая на 1% за каждые 2 пункта сделки, вычитаемых из объёма сделки.

Если наниматель предлагает полное условие транспортировки, но подразделение предпочитает заключить договор с собственным частным перевозчиком, предприниматель должен возместить подразделению их транспортные издержки при базовом показателе в 30%. Наёмники могут повысить эту сумму не более, чем на 10%, увеличивая на 1% за каждые 2 пункта сделки, вычитаемых из объёма сделки. Наниматель может выкупить обратно любую часть увеличенного показателя возмещения, вернув 1 пункт сделки в объём за каждый выкупленный процент.

Фактические издержки в С-банкнотах зафрахтованного транспорта вычисляются следующим образом.

Для определения издержек на зафрахтованные «прыгуны», вычитите число шаттлов, которые несёт собственный «прыгун» подразделения, из оптимального числа шаттлов, определённых ранее (если результат отрицательный, подразделение не может зафрахтовать частные суда). Сравните результат с числом шаттлов, которые несут зафрахтованные суда. Используйте меньшую цифру, чтобы вычислить полные издержки на зафрахтованные «прыгуны», согласно следующей формуле:

Число шаттлов * Количество прыжков * 50,000

Для определения издержек на зафрахтованные шаттлы вычитите издержки, как если бы были зафрахтованы собственные суда (если имеются) из оптимальной стоимости шаттлов (если результат отрицательный, подразделение не может зафрахтовать шаттлы). Сравните это число с издержками на зафрахтованные шаттлы частных перевозчиков. Добавьте меньшее из двух величин в издержки зафрахтованного «прыгуна», чтобы определить общее возмещение фрахта.

ОСТАВШИЕСЯ ПУНКТЫ СДЕЛКИ

Если после обсуждения всех условий в объёме сделки остаются какие-либо пункты, посредник наёмников имеет два выбора. Он может заново обсудить одно из четырёх определяющих контракт условий, следуя последующим правилам, или преобразовывает все итоговые пункты сделки на подписанную премию наёмному подразделению.

Для того, чтобы заново обсудить условие контракта, сначала уменьшите наполовину пункты сделки, оставшихся в объёме. Затем выберите одно из следующих условий: командование, трофеи, поддержка или транспортировка. Чтобы улучшить условия командования или трофеев, посредник наёмников должен потратить количество пунктов сделки, равное двойной стоимости обычного улучшения (см. **Права на командование**, с.154, и **Права на транспортировку**, с.154).

Для условия поддержки показатель улучшения – 5% за пункт Сделки для возмещения прямой поддержки и 1% за 3 пункта сделки для компенсации боевых потерь. Условия транспортировки могут быть улучшены на 1% за 4 пункта сделки (как для собственного, так и для зафрахтованного судна).

Любое количество пунктов сделки, оставшееся после вторичного обсуждения, снова уменьшается наполовину и преобразовывается в подписанную премию подразделению.

Подписанная премия

Для того, чтобы преобразовывать оставшиеся пункты сделки в подписанную премию, поделите пункты на 2 и округлите доли в большую сторону.

Итоговое значение становится подписанной премией, которая является процентом от оплаты полного контракта, которую наниматель платит подразделению за подписание контракта. Премия платится вперёд, непосредственно наёмному подразделению, дополнительно к регулярным платежам, поэтому подразделение, по желанию, может использовать премию, чтобы готовиться к своему заданию.

Комиссия по надзору и сотрудничеству с наёмниками не связана с подписанием премий, поэтому она не получает свои обычные 5% за обработку гонора.

ИТОГОВАЯ ОПЛАТА

Итоговая оплата подразделения состоит из трёх частей: плата за контракт, плата за полную поддержку и возмещение полной транспортировки.

Для определения оплаты за контракт просто умножьте ежемесячную контрактную оплату (см. **Оплата**, с.153) на продолжительность контракта в месяцах. Плата за полную поддержку равняется ежемесячным издержкам подразделения за поддержку, умноженным на количество месяцев по контракту, и умноженное на любой процент возмещения прямой поддержки. Для того, чтобы вычислить возмещение полной транспортировки, умножьте транспортные издержки как за собственные, так и за зафрахтованные суда, на соответствующие проценты возмещения (см. **Права на транспортировку**, с.155).

Сумма этих платежей представляет собой итоговую плату, которую подразделение получит после завершения контракта, хотя компенсация боевых потерь, стоимость гонораров и потерь могут изменить точные цифры.

МИССИИ

После подписания контракта наёмное подразделение должно завершить приготовления, погрузиться на транспорт и приступить к работе. К счастью для командира наёмников (который теперь может быть готовым достигнуть ближайшего офиса вербовки и присоединиться к регулярному военному подразделению), эти задачи сравнительно просты.

ПРИГОТОВЛЕНИЯ

После того, как итоговая оплата по контракту будет помещена на хранение в Комиссию по надзору и сотрудничеству с наёмниками, комиссия немедленно вычитает 5% за обработку гонора. Другие 5% с каждой контрактной оплаты автоматически вычитаются за различные услуги, такие как, например, портовые налоги, обеспечение поставок и боеприпасов для проведения тренировок (если подразделение имеет условие вознаграждения, эти издержки покрывает наниматель). Наёмное подразделение может также забрать вплоть до 25% итоговой платы за контракт, чтобы платить за поставки, транспортные издержки и фонд зарплаты. Также при этом уплачивается любая подписанная премия.

После того, как все затраты на перемещение были оплачены, многие наёмные подразделения обеспечивают свежую поставку запасных частей и дополнительных боеприпасов (ни одно подразделение не хочет испытывать нехватки на полпути к контракту).

Во время второго месяца своего контракта подразделение может забрать немного дополнительных фондов для общей эксплуатации и технического обслуживания оборудования.

контракт длится дольше чем шесть месяцев, подразделение может начать забирать сумму, равную оставшемуся балансу контрактной оплаты, делённую на оставшиеся месяцы до окончания контракта. Если требуется больше фондов для удовлетворения затрат, подразделение должно оформить заём, сроки которого должны быть согласованы с Комиссией по надзору и сотрудничеству с наёмниками.

Однако наёмные подразделения рейтинга А могут забрать всю оставшуюся итоговую плату за контракт, заплатив комиссии дополнительные 2% за обработку гонорара.

ТРАНСПОРТИРОВКА

Издержки на зафрахтованные частные «прыгуны» и шаттлы очень высоки. Даже если наниматель соглашается оплатить 50% суммы, авансом наёмное подразделение увидит только 25% этого возмещения. Следовательно, подразделение может ожидать значительные транспортные счета («войсковая касса» подразделения предназначена для помощи в удовлетворении этих типов затрат, которые предоставляют хорошую причину для пополнения или даже увеличения войсковой кассы после каждого контракта). Если даже после получения аванса подразделение не может уплатить за свою транспортировку, оно должно оформить заём или вернуться к столу переговоров. В последнем случае подразделение должно автоматически принять предложенную нанимателем транспортировку и понести 25% убытка в пунктах сделки, т.к. весь контракт был пересмотрен.

В следующей таблице приведены издержки обслуживания для зафрахтованных шаттлов, которые включают транспортировку на «прыгуне», одиночный прыжок и транспортировку на планету. Дополнительные прыжки повышают стоимость на дополнительные 50% от обычной стоимости фрахта. Например, найм шаттла класса *Союз/Union* на 2 прыжка обойдётся в 225,000 С-банкнот.

Независимо от типа шаттла, «прыгун» берёт 50,000 С-банкнот за шаттл на прыжок. На усмотрение гейм-мастера, гонорары «прыгуну» могут падать до 30,000 С-банкнот на прыжок в случае, если в пути доступны космические станции подзарядки.

САМА РАБОТА

Контракт играется как серия одного или более сценариев BattleTech, определённых гейм-мастером. При игре без гейм-мастера игроки могут сгенерировать оппонентов, используя таблицы генерации подразделения в этом или любом другом **Полевом Руководстве** (см. **Создание подразделения**, с.135, раздел **Создание наёмного подразделения**) или по системе пунктов в **First Strike!** или **Maximum Tech**.

Во время каждого сценария командиры наёмников должны обращать пристальное внимание на потери их подразделения, помня, что иногда победа в сражении не стоит стоимости в жертвах и ущербе. Ни одно обычное наёмное подразделение не останется в бизнесе, борясь за безнадёжное дело.

ОБСЛУЖИВАНИЕ

Между битвами и контрактами командиры наёмников должны держать свои подразделения в полной боеготовности. Это обычно включает в себя время ремонта, покупку запасных частей и части для повреждённого оборудования, и много часов работы для техников подразделения.

ТРАНСПОРТНЫЕ ПОКАЗАТЕЛИ ШАТТЛОВ

Шаттл	Показатель
Achilles	750,000
Avenger	500,000
Behemoth	8,400,000
Buccaneer	250,000
Condor	300,000
Excalibur	700,000
Fortress	4,000,000
Fury	30,000
Gazelle	40,000
Intruder	1,000,000
Leopard	60,000
Leopard CV	80,000
Mammoth	4,000,000
Monarch	225,000
Overlord	400,000
Seeker	105,000
Triumph	430,000
Union	150,000
Vengeance	150,000

Следующие правила управляют генерацией человеко-часов персонала технической поддержки наёмного подразделения для общего обслуживания оборудования подразделения. Точные цены и расширенные правила для ремонта боевых единиц приведены в **BTC: RoW** и **Maximum Tech**.

ПОДДЕРЖАНИЕ ТЕХНИЧЕСКОЙ ИСПРАВНОСТИ

Человеко-часы расходуются почти также, как и С-банкноты. Технический персонал наёмного подразделения создаёт некоторое количество человеко-часов, которые расходуются на регулярное техническое обслуживание и ремонт после сражений. Техническое обслуживание может быть отложено в пользу ремонта, но с риском поломки оборудования (см. **Поломки**, с.158). К счастью, регулярное расписание технического обслуживания заполнено так, чтобы сэкономить время на этот счёт.

Наёмное подразделение может также нанять внештатных техников когда подходит время ремонта, но это входит в стоимость оплаты (подразделения должны вернуться на Аутрич, чтобы нанять постоянный персонал техников, — подразделения не могут нанять местных техников за месячное жалование и уволить их, когда ремонт будет завершён).

Наниматели могут предложить помощь в виде техников и — иногда — оборудования, но издержки такой поддержки будут записаны и представлены в Комиссию по надзору и сотрудничеству с наёмниками, которая вычитает сумму из оплаты подразделению и возвращает её нанимателю.

РАСПИСАНИЕ ПЛАТЫ ВНЕШТАТНЫХ ТЕХНИКОВ

Ррейтинг качества техников	Плата
Регуляры	10 С-банкнот в час
Ветераны	15 С-банкнот в час
Элита	20 С-банкнот в час

Сверхурочное время техников

Командир подразделения может увеличить показатель человеко-часов своего технического персонала, увеличив неделю административной работы до 60 часов или даже до 80, если подразделение находится в боевых условиях.

Для определения производительности такого сверхурочного времени сначала найдите среднее количество человеко-часов, которые вспомогательный персонал может создать за 10-часовой период, разделив общие обычные еженедельные человеко-часы на 4. Затем обратитесь к таблице “Сверхурочное время”, чтобы определить Фактор Работы для каждого 10-часового периода времени, или его долей, если техники будут работать в течении недели больше, чем 40 ч. Умножьте Фактор Работы на средние человеко-часы, чтобы определить, сколько человеко-часов поддержки создадут техники подразделения в течении каждого 10-часового периода.

Для создания человеко-часов сверхурочного времени внештатного техника вычислите показатель среднего количества человеко-часов техника за 10-часовой период. Для каждого 10-часового блока времени или его долей из-за переработки более 40 часов в течение единственной недели умножьте на среднее производство человеко-часов на Фактор Работы, чтобы определить увеличение поддержки техника за 10 ч. Также найдите соответствующий Сверхурочный Показатель каждого 10-часового периода. Умножьте обычный гонорар техника на показатель, чтобы определить ежечасный показатель техника за сверхурочную работу.

Ни один техник – ни штатный, ни внештатный – не может работать более 10 ч сверхурочного времени в течение одного рабочего дня. И командиры, которые постоянно расширяют рабочие недели техников, когда те не находятся в боевых условиях, обнаружат, что их техники потребуют большей оплаты или покинут подразделение, чтобы найти где-нибудь более лучшую работу.

ТАБЛИЦА “СВЕРХУРОЧНОЕ ВРЕМЯ”

Время	Фактор Работы	Сверхурочный Показатель
+10 часов	.8	1.5
+20 часов	.6	1.5
+30 часов	.4	2.0
+40 часов	.2	2.5

ПОЛОМКИ

Если техники вынуждены работать сверхурочно слишком много, они могут быть не в состоянии обеспечить еженедельное требуемое техническое обслуживание подразделения или могут неаккуратно выполнить ремонтные работы. Любой БэтлМех, транспортное средство или аэрокосмический истребитель, не получающий необходимое техническое обслуживание, или

отремонтированный техником, работающим сверхурочно, может получить поломку.

Если сверхурочное время мешает техникам подразделения обеспечить еженедельное требуемое техническое обслуживание, игрок, управляющий подразделением, может определить, какие машины не получают технического обслуживания. Игроки должны уже знать, сколько человеко-часов технического обслуживания требует каждая машина (см. **Обслуживание и поддержка**, с.146), поэтому управляющий игрок должен выбрать уязвимую машину, чья суммарное требуемое количество человеко-часов равняется человеко-часам необходимого технического обслуживания, не произведённого на этой неделе.

Поломки на поле боя

Для определения того, сломается уязвимая машина или нет, игрок, управляющий подразделением, должен сделать бросок 1D6 для каждой уязвимой машины каждый раз, как она входит в бой. Добавьте модификатор +1 к результату броска за каждую неделю, во время которой машина не получала своё необходимое техническое обслуживание.

Если машина получала ремонт в течение 50-часовой рабочей недели (10 часов сверхурочного времени), добавьте модификатор +1. Для машин, отремонтированных в течение 60-часовой недели, добавьте модификатор +2; для машин, отремонтированных в течение 70-часовой недели, добавьте +3; а для машин, отремонтированных в течение 80-часовой недели, добавьте +4.

При результате 9 или больше машина ломается. Результат 9 означает одну поломку; 10 – 2 поломки; 11 – 3 поломки и т.д. Если машина ломается, игрок должен сделать второй бросок 1D6 для машины. Результат этого броска указывает номер хода, в который машина ломается. Например, при результате 2 машина ломается во время 2 хода.

В начале хода поломки управляющий игрок должен сделать бросок по соответствующей таблице локации попадания для боевой единицы (используйте столбец “перед”), чтобы определить эффект поломки. Выпавшая локация не уничтожается, но перестаёт действовать, как будто она получила критический удар и должна быть исправлена техником по стандартным правилам ремонта.

Поломки от гейм-мастера

Если игру ведёт гейм-мастер, он может делать броски на поломку для уязвимых машин и скрыть результаты от игроков, пока не произойдёт фактическая поломка.

Вдобавок игроки могут не ждать, пока уязвимая машина сломается до ремонта при игре с гейм-мастером. Игрок может пожелать, чтобы его техник выполнил расширенные проверки технического обслуживания машин. Чтобы выполнять расширенную проверку технического обслуживания, управляющий игрок должен выделить дополнительные человеко-часы техника на машину. Двойное выделение еженедельно необходимых человеко-часов обнаруживает 1 потенциальную поломку; тройное выделение еженедельно необходимых человеко-часов обнаруживает 2 потенциальные поломки и т.д.

Любая потенциальная поломка, обнаруженная таким способом, может быть исправлена средним Броском Техники и 10-ю человеко-часами. Более подробно о времени и факторах трудности смотрите в правилах ремонта в **BTC: RoW** или **Maximum Tech**.

СПЕЦИАЛИЗАЦИЯ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ

Этот раздел описывает руководящие принципы для создания широкой специализации подразделения и преимуществ, подобно тому, что вы найдёте в **Кратких справках по подразделениям** (с.124). Для целей этих правил "кампания" определяется как контракт, при котором происходят *многочисленные* битвы. Одиночное нападение или рейд не составляет кампанию.

ПРЕИМУЩЕСТВА ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ

Обычно преимущества подразделения приобретают форму бонуса к инициативе или подобных премий, которые подразделение получает, когда оно сражается на специфическом типе местности (как например, горы или лес), на общем типе местности (ограниченной или открытой), при конкретных условиях (ночь или нулевая гравитация) или используя конкретную тактику.

Чтобы приобрести специализацию или преимущество, подразделение должно затратить на это время. Например, подразделение, которое хочет специализироваться на сражениях в горах, должно сражаться на гористой местности и экспериментировать с тактикой, соответствующей для этих условий.

Независимо от бонусов, которые пытается получить подразделение, первое увеличение сначала прикладывается как штраф. После 5-и побед в кампании, в которых штраф препятствовал подразделению, штраф убирается. Другие 5 побед создают самый низкий из возможных бонусов. Если подразделение хочет увеличить этот бонус дальше, другие 5 побед увеличат бонус на 1 пункт (см. пример). Подразделение может проявить многочисленные преимущества в любой момент, но только если они логично подходят друг другу.

После получения преимущества подразделение должно использовать его, по крайней мере, 1 раз в течение каждых 5-и кампаний; в противном случае оно утрачивает это преимущество.

После решения специализироваться в сражении в городских условиях, наёмное подразделение «Гранитная банда» тратит 5 городских кампаний, двигая своих БэтлМехов по асфальту (pave) почти всё время, что добавляет штраф +1 к их Броску на Пилотирование. Подразделение также применяет штраф -1 к инициативе. После 5-и городских побед в кампании этот штраф больше не применяется. После более чем 5-и побед они могут двигаться по асфальту (pave), не делая Бросок на Пилотирование, и они также получают бонус +1 к Инициативе. После других 5-и побед подразделение получает бонус +2 к инициативе в сражениях на асфальте (pave).



АЛФАВИТНЫЙ УКАЗАТЕЛЬ

12-й Веговский Рейнджерский, 8, 44-46,
86-90, 129-30

Полк “Альфа”, 88

Полк “Бета”, 89

Полк “Гамма”, 90

1894-й Лёгкий Кавалерийский, 40, 42

21-й Краевых Миров, 43

21-й Центаврийский Уланский, 8, 50-51,
126

4-й Рейнджерский Тау Кита, 85-86, 129

8-й Лиранский регулярный, 52

А

Адмиралтейство, 29-30

Аэрокосмические

части, 26-27

программа, 131-32

организация, 27

Амарис, Стефан, 7, 40

“Ангелы Аванти”, 4, 31, 34-35, 124

Аресские конвенции, 8, 10, 11

“Атреусские Гусары”, 80

Аутбэк. См. Рем

Аутрич, 5

столица, 13

континенты, 13

Подготовительная подразделение для
наёмников на Аутриче, 15, 131

Альянс Внешних Миров, 112

Б

“Багряные крестоносцы”, 52, 126

”Батальон Линдон”, 72, 128

Батальон “Чёрная Вдова”.

См. Батальон “Волчьи пауки”

“Берейторы Хансена”, 8, 59, 126

“Бичи Эйса Дарвина”,
оценка оборудования, 33, 124

“Боевая магия”, 37, 125

Боевое снаряжение, 15

Боевой

опыт, 142

поломки, 158

Бригадный генерал, 29

Бронекостюм, 133-34

Бронетанковая организация, 27

Бронетехника, 27

“Бронекавалерия МакКэррона”, 25

БэтлМех

назначение, 121-22, 143-44

организация, 26

программа, 132

части, 26

В

Внутренняя Сфера, 5, 7, 96

Вознаграждение, 23, 153-55

Возрастной модификатор, 137

Воинская касса, 148

Воинские почести. См. Кодекс поведения

Воинский Мир, 5

“Волчьи Драгуны”, 5, 8-9, 57, 63, 92,
95-104

Батальон “Волчьи пауки”, 103

Батальон “Зета”, 11, 104

и Аутрич, 12

Полк “Альфа”, 98

Полк “Бета”, 99, 101

Полк “Гамма”, 100

Полк “Дельта”, 101

Полк “Эпсилон”, 102

признание контракта, 20

Вульф, Джеймс, 5, 8-9, 15, 36, 95-97, 100,
101

Г

Гарлех, 5, 13

Гарнизонная служба, 20

Гвардия Свободных Миров, 80

Глубокая Периферия, 18

Голубая звезда Керенского, 31

Гонорар, 20

“Гончие Келла”, 8, 9, 28, 57, 63-67

“Горцы Блэкстоуна”, 39, 125

“Горцы Вулвертона”, 105, 131

“Горцы Нортвинда”, 14, 16, 57

Государства Периферии, 5, 18, 20, 25

Гражданская война Амариса, 7, 31

“Гренадёры Густафсона”, 4

“Гусары Уилсона”, 94, 130

Д

“Движущийся огонь”, 76, 128

Делопроизводство, 135

Диверсионный рейд, 21

“Диоскуры”, 53, 126

“Джаггернауты Джейкоба”, 62, 127

ДжиоАванти, Маркус, 4, 34, 35

Договор Св. Ива, 22, 25, 50, 110

Доход, 9-10

Дэвион, Виктор, 18, 36, 40, 42, 53, 72-73

Дэвион, Гакс, 8-9, 12, 40, 66

З

Зал Найма, 5, 12, 13-14
 местоположение, 12
Арк-Ройяльский Защитный Кордон, 18,
 20, 36, 53, 63-64, 76

 награды, 31

Значение качества, 149

Значение послужного списка, 149-150

“Зуб гончей”, 31

И

“Иррегуляры Голубой звезды”, 8, 25,
 40-41, 43, 61, 125

Исход Керенского, 7

К

Кадры, 20

“Казаки Корсакова”, 68-70, 127

“Канопусские горцы”, 49, 125

Капитан, 29

Капрал, 29-30

Келл, Морган, 8, 65, 67

Керенский, Александр, 7, 40, 85, 96

Керенская, Наташа, 95, 96, 101, 103

Керенский Ульрик, 63

“Китайские бандиты Смитсона”, 82, 129

Клан Волка, 18, 95

Клан Дымчатого Ягуара, 9, 17, 34, 35

Клан Нефритового Сокола, 36, 40, 52, 53,
 61, 62, 63, 72

Клан Призрачного Медведя, 38

Кланы

 вторжение, 9

 происхождение, 138

Кодекс поведения, 8, 10-11

Командное копьё подразделения, 65

Комиссия по надзору и сотрудничеству
 с наёмниками, 5, 12, 14, 17, 93, 100

Компенсация боевых потерь, 155

Контракт, 5, 20-25

 наниматель, 150-51

 нарушение, 24-25

 оговорка чрезвычайных полномочий,
 24

 переговоры, 151-56

 предложения, 150-51

 таблица множителей оплаты, 153

 условия и обязательства, 22-24

Конфедерация Капеллы, 10, 17, 19, 85,
 87, 106-7

КомСтар, 25, 44, 50, 110

Корсаков, Николай, 68, 70

Корпорации, 20, 113

Космонавты, 30

Краткие справки по подразделениям, 5,
 124, 159

“Крестоносцы Романова”, 80,
“Крушители Кристен”, 71, 127-28

Курита, Такаси, 8, 95

Курита, Теодор, 5, 63

Л

“Легион Бриона”, 44, 125

 1-й полк, 45

 2-й полк, 46

“Легион Карсскова”, 31

“Легион Смертоносного Грэя”, 8, 9, 14, 28,
 55-57, 126, 134

Лейтенант/энсин, 29

“Лёгкая кавалерия Рубинского”, 70

“Лёгкая кавалерия Эридана”, 25, 28,
 47, 57

Лига Свободных Миров, 19, 50, 87,
 88, 108

Лидер, 136-38

“Линчеватели Винсон”, 91, 130

Альянс Лиры, 18-19, 36, 55, 76, 108-9

Ляо, Сунь-Цу, 17, 19, 68, 86

М

Магистрат Канопуса, 18, 20, 49, 79,
 111-12

Майор/командир, 29

Малые государства Периферии, 113

Мапшиты выбор, 118-20

Марианская Гегемония, 18, 20, 113

Марик, Томас, 19, 48, 50, 80, 82

Марик, Янус, 19, 71

Марка Хаос, 17, 87, 88, 105

 “Ангелы Аванти”, 35

 “Легион Бриона”, 44

 список работ, 110-111

 “Фурии”, 54

“Мародёры II Барбер”, 36, 124

Медали, 31

“Металлический грохот Шторма”, 84, 129

Миссии, 151, 156-57

Модернизация, 144

Н

Навык Пилотирование, 137

Навык Стрельба, 137

Награды, 31

“Надёжная поддержка”, 83, 129

Наёмник

 база данных, 14-15

 без контрактов, 114-15

 кодекс поведения, 10-11

 мотивации, 9-10

 польза, 5, 6

 современное время, 7-9

Наёмное подразделение, 20, 122-31

наименование подразделения,
создание фондов, 147-48
начало вербовки, опыт, 140-42
описание, 14
платёжная ведомость, стоимость
технического обслуживания,
требуемая поддержка, 146-47
поставка оборудования, 142-44
создание, 135-36
создание лидера, 136-38
специализация, 159
участники-основатели, 138-40
шаттлы/"прыгуны", 144-45
Найм, 5, 17-18, 153
Налёт на объект, 21
Наниматели, 18-20
Нападение Марика-Ляо, 17, 48, 58, 89
Нарушение контракта, 24-25
Наследные войны
наёмники, 8-9
3-я, 60, 73, 79
4-я, 7, 44, 99
Настройка, 144
"Непоколебимая решимость", 58, 126

О

Оборонительная кампания, 21
Оборонительный контракт, 20-21
Оборудование
оценка, 124
поломки, 157, 158
приобретение, 142-44
Оговорка чрезвычайных полномочий, 24
Оказание помощи, 21
Оккупационная зона Кланов, 17-18
"Олимпийская пехтура Квинта", 78, 128
Оплата, 23, 153-55
"Орда Бронсона", 47, 125
Открытые испытательные полигоны,
15-16
Охота на пиратов, 22
Охрана, 21

П

Панцирная бригада Мелкого Ричарда,
73-74, 128
Партизанские действия, 22
Пехота
программа, 132-33
части, 28
Пехотные части, 28
база данных по наёмникам, 14
Планетарные части, 22
Платёжная ведомость, 146-47
Подавление бунта, 21
Подготовка, 15-16, 131, 136

Поддержка, 23-24
значение, 150
условие, 154-55
Поддержка персонала, 147
Подписанная премия, 156
Подполковник/командир, 29
Полковник, 29
Поломки ГеймМастера, 158
Посредники, 152
Практические испытания, 133
Программа для кавалерии, 132
Программа для техников, 28, 133
Продолжительность службы, 153
"Прыгуны", 145
Прямая поддержка, 155

Р

Разрешение пртиворечий, 135
Рейд Извлечения, 21
Рейд Рекогносцировки, 21
Рейдеры Нархала, 77, 128
Рейдеры Рамиля, 79, 128
Рейды, 21-22
Рейнджеры Вако, 92, 130
Рейтинг верности, 32
Рейтинг влияния, 137
Рейтинг "Драгун", 14-15, 149-50
1-й полк, 66
2-й полк, 67
оценка оборудования, 127
униформа, 30
Рейтинг Качества, 137
Рейтинг оборудования, 130-31
Рейтинг технологий, 150
Рейтинг участников, 137
Рекруты
открытые, 140-42
специальные, 139
Рем, 13, 16
"Ренегаты Рубинской", 81, 129
Ромул, 13
"Рыцари Внутренней Сферы", 80

С

Свободная Расалхагская республика,
19-20, 22, 25
Сделка, 152-53
Сержант, 29
Силы обороны Звёздной Лиги, 7, 85
Симуляторные системы, 15
Симуляторы Люсьена, 15
Синдикат Драконов, 7, 19, 72, 77, 81,
95, 106
"Синие мундиры Лонгвуда", 75, 128
Скрытые боевые единицы, 123-24, 128
"Слово Блейка", 25, 50, 110

Служба в подразделении Дэвиона, 9, 12
 Создание подразделения, 120-23
 Сообщество Стик, 17
 Список воинской службы, 137
 Список работ, 106-15
 Спорные территории, 17
 Старший старшина, 29
 Старший техник, 29
 Старшина, 29-30
 Структура званий/знак отличия, 28-30
 Супремат Сарны, 17
 Сценарии, 116-18
 извлечение, 117
 прорыв, 117-18
 преследование, 118
 скрытие и поиск, 117
 сражение на месте, 117
 удержание позиции, 117

Т

“Тарантулы Уоннамейкер”, 93, 130
 Таурианский Конкордат, 18, 20, 112-13
 Техник, 29-30
 гонорары, 157-58
 производительность/таблица жалования, 147
 Техническое обслуживание, 146-47, 157-58
 Технологический рейтинг подразделения, 142-43
 Тецухарский испытательный полигон, 16, 133
 Токкайдское перемирие, 63, 72, 96
 Транспортировка, 23, 150, 155-57

У

Униформа, одежда, 30
 Управление
 значение, 149
 права, 22, 154
 специализация и, 159
 Уровень опыта, навыки, 122
 Уровни BattleTech, 135-36
 Условия трофеев, 23, 154
 Участники-основатели, 138-40

Ф

Федеративное Содружество, 17, 18, 53, 58, 105, 107-8
 Федерация Цирцинус, 113
 Флаг перемирия, 11
 “Фурии”, 54, 126

Ч

Части, 32
 “Чёрное знамение”, 38
 оценка оборудования, 125
 “Чёрные тузы Ада”, 40, 60-61, 126-27
 “Чёрные кобры Бурра”, 48, 125

Ш

Шаттлы, 144-45
 Штайнер-Дэвион, Виктор, 59, 77
 Штайнер-Дэвион, Катерина, 36, 42, 63, 76, 77
 Штурмовые, 22

СОСТАВ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ

НАЁМНОЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЕ: _____

Рейтинг «Драгун»: _____ (_____ пунктов)

Командир: _____ Влияние командира: _____ Доступные фонды воинской кассы: _____

НАИМЕНОВАНИЕ ПОДЧИНЁННОГО ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ: _____

Командир: _____ Последнее обновление на: _____ 30 _____ года

БОЕВЫЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ

(используйте одну строку для каждого БэтлМека, транспортного средства, истребителя или пехотного отделения)

[illegible]**Стандартная форма 3068 (упрощённая) * Административный отдел Аутрича**

Страниц _____ из _____

СОСТАВ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ

ТЕХНИЧЕСКИЙ ПЕРСОНАЛ

[illegible]**ВСЕГО:**

Стандартная форма 3068 (упрощённая) * Административный отдел Аутрича

Страниц _____ из _____

СОСТАВ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ

ВСПОМОГАТЕЛЬНЫЙ ПЕРСОНАЛ

[illegible]**ВСЕГО:**

ТРАНСПОРТНОЕ ИМУЩЕСТВО

[illegible]

ВСЕГО:

ИТОГ

Общее двухнедельное жалование: $\times 2 =$ месячное

Общее двухнедельное техобслуживание: x 2 = месячное

Общая недельная требуемая поддержка:

ПРИМЕЧАНИЕ:

Стандартная форма 3068 (упрощённая) * Административный отдел Аутрича

Страниц _____ из _____

БЛАНК КОНТРАКТА

Примечание: В скобках указана *стоимость* в пунктах сделки (BP, bargaining points). Отрицательное значение показывает сумму, которая *добавляется* к объёму сделки. Звёздочка (*) показывает, что стоимость может быть или указанной стоимостью, или половиной от оставшихся BP объёма – что меньше, по желанию нанимателя.

ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Дата: _____ 30 ____ года

Тип миссии: _____

Наниматель: _____

Посредник нанимателя: _____

Качество: _____

Цель навыка: _____

Наёмное подразделение: _____

Посредник наёмников: _____

Качество: _____

Цель навыка: _____

Рейтинг «Драгун»: _____

Модификатор навыка посредника +/- _____%

= _____ BP объёма

ПОСРЕДНИКИ

Срок службы

Повестка дня: _____ BP

Предложение нанимателя: _____ месяцев

Поправка наёмников: +/- _____ месяцев (месяцы x 5 пунктов) [максимум +/- 3 месяца] _____ BP

Поправка нанимателя +/- _____ месяцев (месяцы x -10) _____ BP

Окончательный срок службы: _____

Оплата

Повестка дня: _____ BP

Множитель оплаты базового контракта: _____

Предложение нанимателя: + _____ (5 пунктов за + 0.2) [максимум +1] _____ BP

Поправка наёмников: +/- _____ (5 пунктов за + 0.1) (-2 пункта за -0.1) [максимум +/- 1] _____ BP

Окончательный множитель оплаты: _____

Права на командование

Повестка дня: _____ BP

Предложение нанимателя

Контрпредложение наёмников

Независимое (30 или 1/2*) Связанное (-10) _____ BP

Связанное (0) Независимое (50) _____ BP

Дома (-5) Независимое (45), Связанное (15) _____ BP

Интегрированное (-15) Независимое (50), Связанное (30), Дома (20) _____ BP

Права на вознаграждение

Повестка дня: _____ BP

Вознаграждение включено (10) или Не включено (-10) _____ BP

Права на трофеи

Повестка дня: _____ BP

Предложение нанимателя

Контр-предложение наёмников

Полное (30 или 1/2*) Коллективный (-10), Обмен (-15), Нет (-25) _____ BP

Коллективный (0) Полное (50), Обмен (-5), Нет (-15) _____ BP

Обмен (-5) Полное (45), Коллективный (15), Нет (-10) _____ BP

Нет (-15) Полное (50), Коллективный (30), Обмен (20) _____ BP

Права на поддержку

Повестка дня:

Предложение нанимателя

Контр-предложение наёмников

Прямая (0)

Боевых потерь (10),

Обе (15)

Боевых потерь (0)

Прямая (10),

Обе (15)

Обе (20 или 1/2*)

Прямая (-10),

Боевых потерь (-10)

Прямая поддержка: База 50%

Наниматель + _____% (1 пункт за +2%) [максимум +20%]

Поправка наёмников +/- _____% (1 пункт за +5%) (-1 пункт за -4%)

Окончательный показатель прямой поддержки: _____% [максимум 70%]

Компенсация боевых потерь

База наёмников: _____% (1 пункт за 2%) [минимум 2%, максимум 50%]

Поправка нанимателя: - _____% (-1 пункт за -1%) [максимум 1/2 Базы]

Дополнительное уменьшение нанимателем за 1/2 Базы:

- _____% (-2 пункта за -1%) [максимум 1/4 Базы]

Поправка наёмников: + _____% (3 пункта за +1 %)

Окончательный показатель компенсации боевых потерь: _____% [максимум 50%]

Права на транспортировку

Повестка дня:

Наниматель предлагает полную транспортировку:

Принято (0)

Отклонено (см. ниже)

Возмещение оплаты собственных судов: База 10%

Увеличение наёмников: + _____% (1 пункт за +1%) [максимум +25%]

Уменьшение нанимателя: - _____% (-2 пункта за -1%) [минимум 10%]

Дополнит.увеличение наёмников: + _____% (4 пункта за +1%) [максимум 35%]

Возмещение оплаты зафрахтованных судов: База 30%

Увеличение наёмников: + _____% (2 пункта за +1%) [максимум +10%]

Уменьшение нанимателя: - _____% (-1 пункт за -1%) [минимум 30%]

Наниматель не предлагает транспортировку:

Возмещение оплаты собственных судов: База 30%

Увеличение наёмников: + _____% (1 пункт за +1%) [максимум +25%]

Возмещение оплаты зафрахтованных судов: База 40% (10)

Увеличение наёмников: + _____% (2 пункта за +1%) [максимум +10%]

Окончательное возмещение собственных судов: _____%

Окончательное возмещение зафрахтованных судов: _____%

Повторное обсуждение (необязательно)

Оставшиеся пункты сделки:

Разделите на 2 и проконсультируйтесь со с.156.

Окончательно оставшиеся пункты сделки:

ОПЛАТА

Оплата контракта: Месячная оплата _____ x Продолжительность контракта _____ = Общая оплата контракта _____

Оплата поддержки: Стоимость месячной поддержки _____ x Продолжительность контракта _____ x

Возмещение прямой поддержки _____% = Общая оплата поддержки _____

Оплата транспортировки: Оплата собственного судна + Оплата фрахта = _____

Оценка собственного судна _____ x Возмещение оплаты собственного судна _____% =

Оплата собственного судна _____

Оценка зафрахтованного судна _____ x Возмещение оплаты зафрахтованного судна _____% =

Оплата фрахта _____

Общая оплата, выплачиваемая нанимателем:

Оплата контракта + Оплата поддержки +

Оплата транспортировки = _____

Подписанная премия: Окончательно оставшиеся пункты сделки разделить на 2, округлить в большую сторону. Применяйте как процент от общей оплаты для определения дополнительной подписанной премии, без платы за обработку или накладных расходов: _____

Фактическая оплата

Модифицируйте при накладных расходах и плате за обработку:

Общая выплачиваемая оплата x 90% (если нет вознаграждения): _____

Общая выплачиваемая оплата x 95% (если включено вознаграждение): _____

Аванс: Из фактической оплаты заранее может быть взято вплоть до 25% от общей выплачиваемой оплаты: _____

THE SKY'S THE LIMIT

**LET YOUR
PROFITS
TAKE FLIGHT!**

**FREE YOURSELF FROM UNFAIR CONTRACTS AND
UNINFORMED EMPLOYERS. REGISTER TODAY WITH THE MRBC.**



For more information, contact the Mercenary Review and Bonding Commission, Outreach. Copyright © 3059 MRBC.



**БРОНЕКОСТЮМ
"ЛЕГИОНА СМЕРТОНОСНОГО ГРЭЯ" ►**

Техники "Легиона" серьёзно усовершенствовали обычный бронекостюм Внутренней Сферы. Эта модель обладает увеличенной гибкостью и удобством, жизненно важными для затяжных миссий

MQ 97



"БОЕВАЯ МАГИЯ"



Знаки отличия



Капитан-техник



Капитан



Лейтенант



Сержант



Капрал



Техник

Техник внимательно осматривает двигатель недавно отремонтированного истребителя, прошедшего полевые испытания





"ПАНЦИРНАЯ БРИГАДА МЕЛКОГО РИЧАРДА"

Подполковник Малькольм Пауэлл
готовится собрать "Бригаду" для
парадного смотра



"ДЖАГГЕРНАУТЫ ДЖЕЙКОБА"



После поражения
"Джаггернаутов" на
Нанкине у этого танкиста
нет времени даже
выкурить сигарету





"ЛЕГИОН СМЕРТОНОСНОГО ГРЗЯ"

Ветеран-сержант
выщипает
новейшие утратех-
приобретения
"Легиона"



"ГУСАРЫ УИЛСОНА"

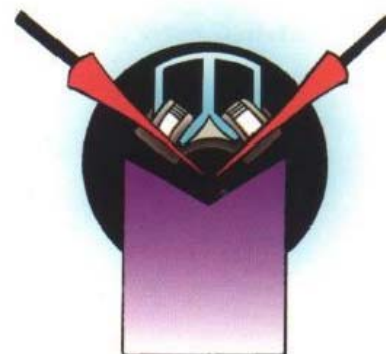
После многочасовых изысканий этот изнывающий от жажды МехВоин нашёл-таки несколько капель "утрачтех"



21-й ЦЕНТАВРИЙСКИЙ УЛАНСКИЙ



Эти солдаты из "Улан безопасности" бдительны, даже если в их работе перерыв



"ЧЁРНЫЕ ТУЗЫ АДА"



Ведущий звена "Чёрных тузов" проводит заключительную проверку оборудования перед тем, как взобраться в кабину истребителя



"ГОНЧИЕ КЕЛЛА"



◀ Медали "Гончих Келла" и символический боевой опыт не подготовят его к настоящим сражениям

Знаки отличия



Лейтенант



Капитан



Майор



Полковник



Генерал



МехВоин



Капрал



Сержант

"ВОЛЧЬИ ДРАГУНЫ"

◀ Эта экстравагантная парадная униформа "Драгун" ясно показывает их элитный статус.

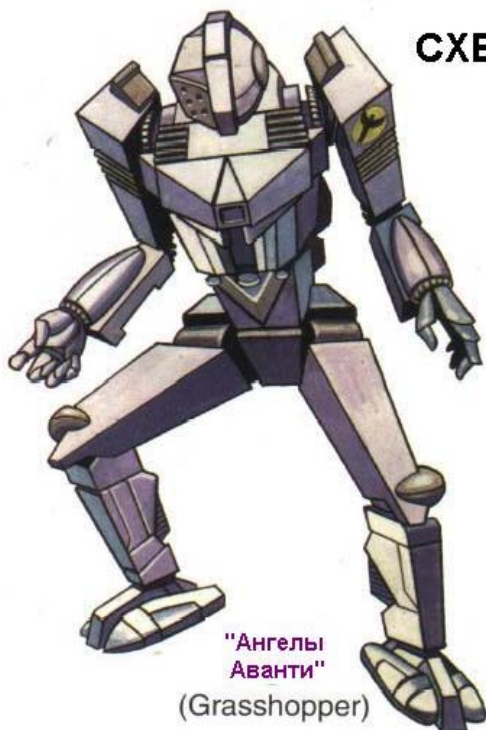


"НАДЁЖНАЯ ПОДДЕРЖКА"



Высококласное
оборудование и броская
униформа "Надёжной
поддержки" никогда не умалят
впечатления будущих
нанимателей.

СХЕМЫ РАСКРАШИВАНИЯ
У НАЁМНИКОВ



СХЕМЫ РАСКРАШИВАНИЯ
У НАЁМНИКОВ

"Канопусские
горцы"
(Grasshopper)



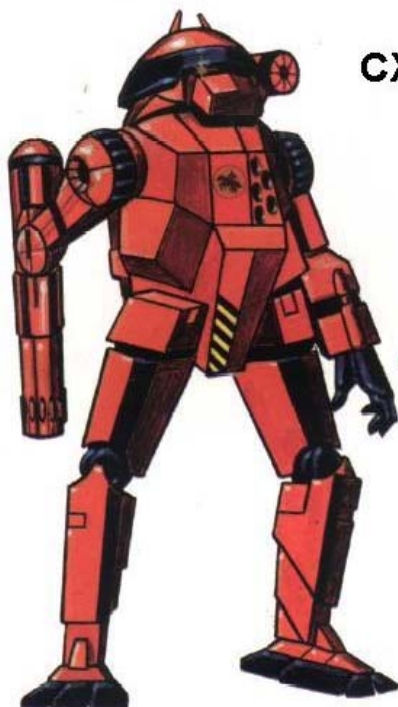
"Горцы Блэкстоуна"
(Tarantula)



"Берейторы
Хансена"
(Pillager)



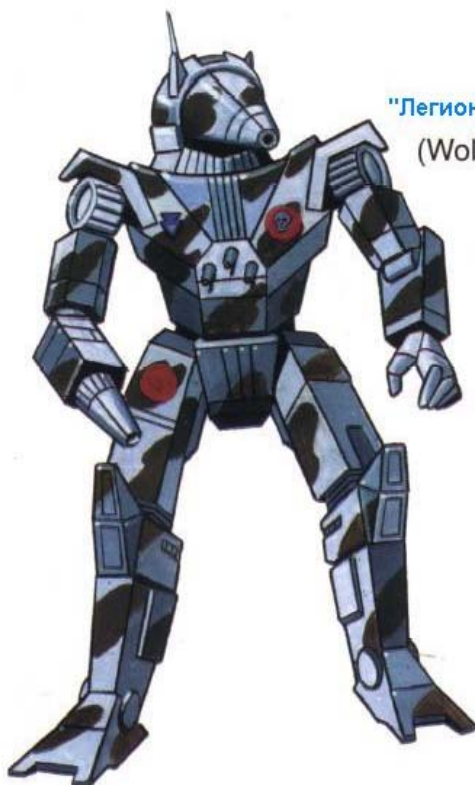
"Волчьи Драгуны"
(Berserker)

СХЕМЫ РАСКРАШИВАНИЯ
У НАЁМНИКОВ

"Орда Бронсона"
(Vindicator)



"Батальон Линдон"
(Spector)



"Легион Смертоносного Грэя"
(Wolfhound)



"Казачи Корсакова"
(Victor)

СХЕМЫ РАСКРАШИВАНИЯ
У НАЁМНИКОВ



"Диоскуры"
(Vindicator)



"Рейдеры Нархала"
(Spector)



"Гончие Келла"
(Wolfhound)



4-й Рейнджерский
Тай Кита
(Victor)

no war
too small,
no fee
too high

For nearly 300 years, war has raged across the Inner Sphere as the rival Successor States fought one another and fearsome invaders called the Clans. This maelstrom of conflict has created untold suffering and destruction—and a never-ending demand for the services of mercenary soldiers.

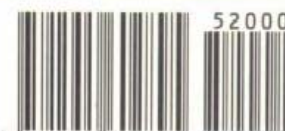
BattleTech Field Manual: Mercenaries provides an in-depth look at mercenaries in the 31st century, from the inner workings of a mercenary unit to detailed profiles of more than forty prominent mercenary bands. This how-to manual for would-be soldiers of fortune includes the histories, officers and favorite tactics of select mercenary units, special rules that reflect the unique capabilities of each mercenary command, and rules for creating and running your own BattleTech mercenary units.



FASA
CORPORATION

For use with
BATTLETECH® & MECHWARRIOR®

BATTLETECH®, BATTLEMECH® and MECHWARRIOR® are Registered Trademarks of FASA Corporation.
BATTLETECH FIELD MANUAL: MERCENARIES™ is a Trademark of FASA Corporation.
Copyright © 1997 FASA Corporation. All Rights Reserved. Printed in the USA.



9 781555 602895

ISBN# 1-55560-289-4 \$ 20.00

НЕТ ВОЙНЫ СЛИШКОМ МАЛОЙ, НЕТ ПЛАТЫ СЛИШКОМ ВЫСОКОЙ

Почти 300 лет во Внутренней Сфере бушует война – война Наследных Государств друг с другом и с могучими захватчиками под названием Клань. Непрекращающийся конфликт привёл к беспрецедентному урону и разрушениям – и к практически постоянному спросу на наёмных солдат.

Полевое Руководство BattleTech: Наёмники даёт на наёмников 31-го века взгляд изнутри, от внутренних дел наёмного подразделения до подробных данных о более чем 40 многообещающих наёмных группах. Это настольное руководство для будущих солдат удачи включает в себя истории, офицеров и предпочитаемую тактику избранных наёмных подразделений.ю специальные правила, отражающие уникальные способности каждой из наёмных команд, и правила для создания и поддержания ваших собственных наёмных подразделений во Вселенной BattleTech.